

《电脑报》跟我学系列丛书

跟我学 玩电脑游戏





主编：陈宗周
编著：梁怿炜

云南大学出版社



《电脑报》跟我学系列丛书

跟我学

跟我从头学电脑	10元
跟我学 DOS 和 Windows	12元
跟我学 WPS 和 Word	15元
跟我学 Quick BASIC	12元
跟我学 FoxPro	10元
跟我学 3D Studio 和 AutoCAD	15元
跟我学玩电脑游戏	10元
跟我学电脑的组装与维护	10元



ISBN 7-81025-734-X

9 787810 257343 >

ISBN7－81025－734－X/TP・36

定价:10.00元

《电脑报》跟我学系列丛书

跟我学玩电脑游戏

陈宗周　主编

梁怿炜　编著

云南大学出版社

内容简介

玩电脑游戏是令许多电脑使用者为之废寝忘食的一项活动，但苦于技术与级别而不能畅快淋漓地驰骋于其中。本书特向你介绍在PC机上玩各种电脑游戏的方法，囊括了众多精彩、火爆、刺激的PC GAME，其中包括PRG游戏、策略游戏、战棋游戏、模拟游戏等等，另外，还教你如何使用游戏工具修改各类游戏的设置。作者结合自己多年奋战PC GAME的经验，其目的是让你能够真正体会到玩电脑游戏所给你带来的痛快感受。

本书内容丰富，生动有趣，广大电脑玩家不可不读。

跟我学玩电脑游戏

编　　者：梁怿炜
责任编辑：张世鸾　李继毛　张运和
封面设计：李光宇
出　　版：云南大学出版社出版
排　　版：电脑报社照排部
印　　刷：重庆电力印刷厂
经　　销：全国各地新华书店
开　　本：787×1092 1/16
印　　张：8.75　　字　　数：200千字
版　　次：1996年12月第一版第一次印刷
书　　号：ISBN7－81025－734－X/TP·36

定价：10.00元

序

在人类即将跨入 21 世纪的今天，计算机技术以前所未有的速度在全世界普及，这是全球范围的科技新潮。50 年前，当第一台计算机 ENIAC 诞生时，被称为“计算机之父”的数学家冯·诺依曼曾预测：“全世界有四台象 ENIAC 这样的计算机就足够用了”。但事实上，目前全世界的计算机已超过 4 亿台，而且还以每年新增 1 亿台的速度在发展。著名科学家在预测上出现如此大的失误，正说明计算机技术的发展远远超过人们的预料。现在计算机已经渗透进人类社会生活的各个领域，发挥着越来越重要的影响。

计算机在全球的普及，反过来对人类提出了新的要求。学习和掌握计算机知识，成了现代人类的新的需求。计算机已经象自然语言和数学一样，成了人类第三种必须掌握的工具。在今天的社会生活中，不懂计算机知识的人已经被称为“新文盲”。

全球计算机普及的热潮很自然地席卷了中国。随着中国经济的腾飞，全国广大群众渴望学习计算机知识、掌握计算机技术，这是中国正在发生的深刻变化。

要学习和掌握一门技术，需要有一个好的向导——计算机普及读物。致力于在中国普及计算机知识的《电脑报》，针对群众学习计算机知识的热潮，组织了计算机教育界的专家，精心撰写了这套适合广大群众自学计算机知识、掌握计算机技术的丛书——“跟我学”电脑系列丛书。

高质量的计算机普及读物应在实用性和通俗性上胜人一筹。它应该使复杂的问题变简单，使高深的专业术语通俗化。这样才能为广大群众接受。我们的计算机科普作家们在这套丛书中正是遵循这一原则，以简单、清晰的语言向广大计算机初学者及初、中级应用人员介绍计算机知识。

从内容选取上，丛书的作者也下了很大功夫。这套丛书内容涵盖面广，凡是 PC 机使用者在 90 年代中期可能遇到的软、硬件知识，都精心地编入丛书。大大增强了这套普及读物的实用性，使它既是入门向导，又是入门后的手册和参考资料。

计算机科学是实践性很强的学科，特别注重动手实践。这套书在内容中贯穿了计多操作实例，引导读者由浅入深、循序渐进地掌握对计算机的使用。希望读者勤于上机实践，加深对每一知识点的理解，从而提高计算机应用水平。

计算机充满乐趣，当你亲自动手掌握了这门技术时，你会感到极大的满足和欢乐。

愿这套“跟我学”丛书带你走进计算机世界！

陈学圆

1996 年 12 月

关于本书

欢迎您使用“跟我学”电脑系列丛书的《跟我学玩电脑游戏》。

电脑的普及带来了电脑游戏的流行。随着计算机的升级换代，电脑游戏也在不断地发展，其生命力的延续和影响的扩大，在于它具有的独特魅力。清晰流畅的画面、曲折回肠的故事情节、幽扬动听的音乐、趣味横生的对白，现在的电脑所展示给人们的游戏面目，怎能不令人流连忘返？玩电脑游戏已成为象看电视和听音乐一样的休闲方式且其具有更强的吸引力，它所具有的趣味性、挑战性和贴近现代生活的时代性是其它娱乐方式所无可比拟的。

本书的目的在于教你如何欣赏电脑游戏、如何玩电脑游戏、如何在电脑游戏中得到意想不到乐趣。看过本书后你玩电脑游戏的水平、欣赏电脑游戏的眼光、对电脑游戏的认识，都会有不同程度的改变。

衷心希望广大电脑游戏爱好者能够从本书中受益并能成为游戏界大师！

·本书的结构

全书根据其内容可分为三部分：

第一部分

即第一章，介绍电脑游戏并评说电脑游戏文化。

第二部分

第二章到第九章，介绍如何玩各种电脑游戏，包括 RPG 游戏、战略游戏、恐怖游戏、模拟游戏、策略战棋游戏、即时战斗游戏、格斗游戏等。

第三部分

第十章，介绍各种游戏工具的使用。

在本书末的附录中，罗列了各种电脑游戏资料，可供广大玩家参考。

目　　录

第一章　玩者心 …… (1)
1.1　好游戏的选择 …… (1)
1.2　玩者心 …… (3)
1.3　卫易闲话 …… (4)
1.3.1　浪涛虽猛然有序——呼吁中国大陆建立 PC GAME 分级制 …… (4)
1.3.2　说长道短话游戏 …… (5)
1.3.3　98 游戏说 …… (6)
1.3.4　上网游戏说 …… (7)
1.3.5　包装说 …… (8)
1.3.6　游戏攻略说 …… (8)
1.3.7　正版游戏价格说 …… (9)
1.4　我对电脑游戏的分类 …… (10)
第二章　侠客行——如何玩 RPG 游戏 …… (12)
2.1　RPG 游戏综述 …… (12)
2.2　侠客行——如何玩 RPG 游戏 …… (14)
2.2.1　练功 …… (14)
《侠客英雄传》 …… (15)
2.2.2　对话 …… (15)
《新蜀山剑侠》 …… (15)
2.2.3　迷宫 …… (15)
《大地传说系列之黑暗王座》 …… (16)
《仙剑奇侠传》 …… (16)
2.2.4　魔头 …… (16)
2.2.5　绝招和法术 …… (17)
《轩辕剑Ⅱ》 …… (17)
2.2.6　物品 …… (18)
《仙剑奇侠传》 …… (18)
《侠客英雄传》 …… (18)
2.3　RPG 精品屋 …… (18)
第三章　江山风——如何玩战略游戏 …… (20)
3.1　战略游戏综述 …… (20)
3.2　江山风——如何玩战略游戏 …… (23)
3.2.1　主角和时代的选择 …… (23)
《三国演义》中的时代 …… (23)
3.2.2　内政中的资源开发 …… (24)

《三国演义》中的内政 …… (24)
3.2.3 内政中的战争准备 …… (24)
3.2.4 粮食 …… (24)
《三国演义》中的粮食 …… (24)
3.2.5 人才的任用 …… (25)
《三国志Ⅳ》 …… (25)
3.2.6 外交和战略 …… (26)
3.2.7 战争 …… (26)
《三国演义》 …… (26)
3.2.8 自然灾难的影响 …… (27)
3.2.9 自治的应用 …… (27)
《三国演义Ⅱ》的指令 …… (28)
《铁锁星群》简单攻略 …… (28)
3.3 战略游戏精品屋 …… (29)
第四章 恐怖谷——如何玩恐怖游戏 …… (31)
4.1 恐怖游戏综述 …… (31)
4.1.1 I—MOTION & ALONE IN THE DARK …… (31)
4.1.2 THE 7TH GUEST & THE 11TH HOUR …… (34)
4.1.3 SIERRA & PHANTASMAGORIA、SIMS OF THE FATHERS …… (35)
4.2 恐怖谷——如何玩恐怖游戏 …… (36)
《鬼屋魔影》系列 …… (36)
《幽魂》 …… (36)
《第七位访客》 …… (37)
《第十一小时》 …… (37)
4.3 恐怖游戏精品屋 …… (40)
第五章 天翔梦——如何玩模拟游戏 …… (41)
5.1 模拟游戏综述 …… (41)
5.2 天翔梦——如何玩模拟游戏 …… (43)
《陆空战将》操作说明 …… (44)
《XWING》&《TIE》操作说明 …… (45)
《EF2000》操作说明 …… (47)
5.3 模拟游戏精品屋 …… (48)
第六章 棋盘石——如何玩策略战棋游戏 …… (50)
6.1 战棋游戏综述 …… (50)
《三国志英杰传》战役流程 …… (51)
6.2 棋盘石——如何玩策略战棋游戏 …… (52)
6.2.1 经验、级别、职业 …… (53)
《三国志英杰传》经验值获得法和级别提升法 …… (53)
《天使帝国II》部队升级表 …… (54)

《三国志英杰传》的职业 ······ (54)
6.2.2 物品和法术 ······ (55)
《三国志英杰传》武器及马匹取得手法表列 ······ (55)
6.2.3 策略 ······ (55)
《特勤机甲队 II》部分攻略 ······ (56)
6.3 策略战棋游戏精品屋 ······ (61)
第七章 风火轮——如何玩即时战斗策略游戏 ······ (63)
7.1 即时战斗策略游戏综述 ······ (63)
7.2 风火轮——如何玩即时战斗游戏 ······ (64)
《特勤镇暴队》任务提示 ······ (64)
《魔兽争霸 II》全攻略 ······ (65)
7.3 即时战斗游戏精品屋 ······ (72)
第八章 英雄泪——如何玩格斗游戏 ······ (76)
8.1 格斗游戏综述 ······ (76)
8.2 英雄泪——如何玩格斗游戏 ······ (77)
8.3 格斗游戏精品屋 ······ (77)
第九章 逍遥游——如何玩其它游戏 ······ (79)
9.1 《模拟城市 2000》和建设游戏 ······ (79)
《运输大亨》资料篇 ······ (81)
9.2 《大富翁 II》和棋盘游戏 ······ (84)
《大富翁 III》卡片的作用 ······ (86)
9.3 大风沙——如何玩赛车游戏 ······ (87)
9.3.1 赛车游戏综述 ······ (87)
9.3.2 大风沙——如何玩赛车游戏 ······ (89)
9.3.3 赛车游戏精品屋 ······ (89)
9.4 《DOOM》系列 ······ (90)
魔毯（MAGIC CARPET） ······ (90)
毁灭战士（DOOM） ······ (90)
毁灭战士 II 炼狱之火（DOOMII） ······ (91)
雷霆战机（DEACENT） ······ (92)
毁灭法师（HERETIC） ······ (92)
死星战将（DARK FORCES） ······ (93)
暗杀希特勒（WOLF3D） ······ (93)
新异教徒（HEXEN I） ······ (93)
魔法飞毯 II（MAGIC CARPET II） ······ (94)
9.5 《FIFA96》和球类游戏 ······ (94)
9.6 《悲恋湖杀人事件》和解谜游戏 ······ (95)
9.7 《凯兰迪亚传奇》系列和冒险游戏 ······ (96)
9.8 《仓库番》和益智游戏 ······ (96)

9.9 《波斯王子》系列和动作游戏 …… (96)
第十章 干将剑 …… (98)
10.1 游戏工具综述 …… (98)
10.1.1 GAMETOOL …… (98)
10.1.2 GAMEBUSTER 4.0 游戏克星 4.0 …… (98)
10.1.3 整人专家 FPE 4.0 …… (99)
10.1.4 游戏巫师 2.0 加强版(GAME WIZARD PRO 2.0) …… (99)
10.2 电脑玩家的工具箱——GAMETOOL 3.0 …… (100)
10.2.1 分析查找地址 …… (101)
10.2.2 修改内存内容 …… (101)
10.2.3 主菜单 V 项的功能 …… (102)
10.2.4 GAMETOOL 其它功能简介 …… (102)
10.3 GAMEBUSTER 4.0 使用详解 …… (103)
10.3.1 准备工作 …… (103)
10.3.2 功能说明 …… (104)
10.3.3 控制键说明 …… (108)
10.4 超级游戏工具箱——游戏巫师(GW PRO 2.0)使用说明 …… (109)
10.4.1 系统需求 …… (109)
10.4.2 软件特点 …… (109)
10.4.3 安装方法 …… (110)
10.4.4 使用说明 …… (110)
10.5 修改大师——整人专家 FPE 4.0 使用说明 …… (112)
10.5.1 系统需求 …… (112)
10.5.2 软件特点 …… (112)
10.5.3 安装工作 …… (113)
10.5.4 初始化工作 …… (113)
10.5.5 启动 FPE …… (114)
10.5.6 FPE 功能简介 …… (114)
10.5.7 FPE 寻找物品的实例 …… (115)
10.5.8 使用 FPE 等游戏工具的一些技巧 …… (118)
10.5.9 FPE 和其它游戏工具的功能比较 …… (119)
10.6 如何使用 PCTOOLS 修改游戏 …… (121)
10.7 如何为 PC GAME 设置内存 …… (121)
10.8 如何寻找游戏的破绽和漏洞 …… (128)
10.9 如何使用游戏秘技 …… (129)
10.10 天地网——怎样连网玩游戏 …… (136)
附录 电脑游戏资料 …… (140)

第一章

玩者心

本章内容：

- ▶如何认识好游戏
- ▶如何选择适合自己需要的游戏
- ▶如何对待现今的电脑游戏文化
- ▶建立电脑游戏分级制的一些建议
- ▶介绍时下热门——上网玩游戏
- ▶如何做好游戏前的准备工作

1.1 好游戏的选择

记得80年代，我在任天堂上玩《俄罗斯方块》这款游戏，觉得不可思议，然而时至今日，我玩得更多的是电脑游戏，英文简称是PC GAME。

91年，当我走出校园，购买了第一台PC时，我很难想象PC GAME会发展到今天的样子，当然明天更难以预料。然而有一点是肯定的，每一段时期都有好游戏，这就象《仓库世家》和《银河飞将IV》，如果在今天让我评价它们，我觉得二者还是平起平坐，因为好游戏是永恒的。

好游戏首先应该是适合大多数的玩家玩，能够在游戏中带给玩家胜利的喜悦和成功的感受，操作应该非常简便，游戏中时时会有些让人消耗大脑细胞的环节，而解决这些环节所带来的喜悦和成功会随着难度的增加而增加，所以我相信《仓库世家》、《DOOM》之类脍炙人口的游戏就是因为在这方面的协调而被人称为经典的好游戏。

好游戏的标准因人而异，因玩家国别文化的差异而不同，也因玩家的年龄层次和文化水平的高低而不同，当然选择购买一款好游戏也不是件容易的事情，对大部分愿意购买正版游戏的玩家来说，购买一款自己喜欢的好游戏是非常考人的。我们的正版游戏环境正在逐步形成，我希望每位PC GAME玩家都能购买到自己喜欢的好游戏，因为只有这样，他们才会有兴趣购买第二套、第三套正版游戏，如果第一套买得不好，白花了百多元钱相信大部分PC GAME玩家都会心疼，所以我希望大家购买正版游戏时一定要小心。

我国的PC GAME制作、销售市场都还在起步，相应的媒体也在摸索阶段，相信广大

的PC GAME玩家对一些新PC GAME的认识最主要的途径是通过杂志。我发现一个比较奇怪的现象是，现在不少PC GAME的媒体在介绍新游戏时往往只介绍其好的一面，对游戏中做得不好的一面却忽略不说或少说，我个人觉得这样对玩家购买一款自己喜欢的好游戏来说是有一定误导作用的。其实相对好一些的方法是让三、四个人玩过后写出他们各自的感受，那么大家可以看得更清楚些。

有人说我偏激，因为我至今还认为18岁以下的学生不应该玩太多的PC GAME，否则会身不由己而浪费过多的时间。加上中国的国情，学生的课程较多，太多地将时间放在PC GAME上是会影响学业的。或者你会说我危言耸听，但我还是相信一句老话："业，精于勤，荒于嬉。"虽然我个人提出过"PC GAME文化说"，但问题是现在市面上的PC GAME毕竟太多的还是"嬉"。

我还是奉劝家长们能够用一定的时间陪16岁以下的孩子们去选择和购买PC GAME，我认为对学生来说好的游戏应该是有一定耐玩度和无任何色情暴力的游戏，游戏应该能够可发可收，对他们的智力可进行多方面的训练，能够增长他们的知识等。我这里想举几个例子，在此我声明，我在这里所举例子中提到的PC GAME名称，并无任何广告因素。

我有一朋友去香港，让我推荐一款PC GAME，他想在香港购买后带回作为给他10岁儿子的生日礼物。我推荐了大宇公司移植日本PC98的游戏《仓库番》，朋友有些疑惑说："听说日本PC98的游戏都是黄色游戏。"我笑说那是谣言。后来朋友果然买了一套回来，游戏是搬箱子的智力游戏，将每个箱子用一定的规则推到指定的地方，通过游戏可以提高人的空间想象能力和逻辑思维能力，所以现在他儿子每天晚上玩一个小时，然后他玩一个小时，彼此在比赛，但朋友对他儿子说："公平竞争，白天可不能偷猫。"所以他们父子每天都用一个小时娱乐一下。游戏共有306关，开始他们每天都能玩通几关，但现在每天一般过一、两关，所以这款游戏可能会让他们玩上一年，那位朋友说虽然花了150元HKD，但还是值。

作为一位PC GAME的自由撰稿人，我很欣赏我朋友的做法，因为一款好游戏让自己和孩子一起分享，这比选择一款好PC GAME给他们更重要。我们常说正版游戏太贵，又不经玩，但我还没听说谁在一个月内玩通《仓库番》的，所以这款游戏如果以180元人民币的价格来到中国市场，相信大家还是会觉得值得购买的，因为花半年的时间都玩不完。我为《电脑报》、《电脑》杂志作主持人，收到PC GAME玩家的信件早已过万，其中很多信件中都提到《仓库番》系列的早期作品《仓库世家》，年龄层次从10岁到60岁，包括学生、工人、在职和退休干部、知识分子等，有些人搬箱子一搬就是数年，而我也是从中领悟到很多东西，并有了自己对好游戏的是非观。

我认为，年龄超过18岁的PC GAME玩家选择好游戏的余地从理论上说就相应大些，因为他们毕竟有了一定的是非观念，可以更多地挑选一些制作精彩、内容充实的游戏。好游戏在他们眼里应该是他们性格的体现和判断。格斗游戏可带来神经的轻松和发泄，策略游戏可带来智力的平衡和提高，角色扮演游戏可带来亲身体验的梦想，战略游戏可以跨越时间和空间去实现自己的价值，动作游戏可以让你一尝英雄和万人莫敌的痛快，总之，你可将游戏当做梦。然而更重要的是好游戏还可以清洗人的灵魂，这就好比看《复活》、《悲

惨世界》、《资治通鉴》等文学名著一样，又如观看《阿甘正传》、《辛德勒名单》等电影名作一样，这是我所想象的PC GAME的将来。

然而在现实中我们选择一款好游戏的余地并非很大，原因是中国的娱乐软件业才刚刚开始发展，台湾地区的作品进入市场的并非很多，欧美地区的更少。于是我刚才提到过的现象就出现了，中国发行了一款新游戏，而很多媒体都全面作出相应的报道，然而报道几乎全部是说游戏怎样好，而丝毫没有提到缺点。我认为这样不是很恰当，在大家都是这样做的情况下，叫玩家如何选择？

对中国玩家来说，购买一款好游戏太难，因为毕竟游戏软件不是超级市场货架上的商品，即使在许多大城市，也没有正版游戏可供选购，于是玩家购买正版游戏的途径就是汇款邮购。所以我认为现在媒体应该对有货供应的正版游戏作多方位的报导，但媒体本身应该不参与销售。

大家购买时也一定要谨慎，一般来说台湾地区制作得较好的角色扮演作品耐玩度在数天到一个月之间，其中大宇公司的这类作品有一定的水准，从《轩辕剑》系列到较新的《仙剑奇侠传》都是此类作品的精品；华义国际在引进、改编策略游戏方面有独到的眼光，将那些所谓限制级游戏扔到垃圾桶后，很多策略游戏如《特勤机甲队》系列、《铁锁星群》等作品都有极高的可玩性；光碟游戏多是小品游戏，适合给学生购买；第三波和日本光荣的合作向来有一定的口碑；软体世界作为台湾最大的游戏开发销售公司，制作的PC GAME往往会尝试欧美、日本的新技术，所以产品质量高低不齐；美国EA公司进入大陆市场后推出的游戏虽然旧了一点，但款款是经典作品，适合大家收藏。

大家购买游戏大多是买来玩的，但如果您觉得某款好游戏值得您收藏，而且非常注重游戏包装的质量，那么现在市场上软体世界的一些经典游戏如《倚天屠龙记》价格大约在49元左右，但相应包装和说明书的制作很差，和港台地区的产品包装相比差几个档次，请大家注意。

1.2 玩者心

对于制作PC GAME的公司来说，最可恨的就是翻版。其实如果大家想一想，自己买了三、四张翻版光碟的游戏才发现好玩的不过是其中一、两个，所以还不如用差不多的钱购买你所喜欢的正版游戏软件。除非工作需要，大家很可能一个月都在玩一款游戏，比如《三国志IV》、《仙剑奇侠传》、《第十一小时(THE 11TH HOUR)》等等，所以你其实真的只能玩世界上所有PC GAME中极少数量的PC GAME。

这就是贪婪的玩者心，玩者想玩尽天下所有的PC GAME，明知这是谁也无法完成的梦想。然而玩者还是为了这个梦想而不停地努力，也正因为如此，翻版游戏光碟才如潮水般冲击正版游戏市场，双方的战争也就演变为一场持久战。

玩者心是挑剔的，你做VGA320×200×256色的模式他说你画面不够精美，而你做SVGA640×480×65535色的他说你华而不实；你做单线式的他说你剧情简单，你做多线式的他又说你不知海阔天空地说啥；你做战棋策略游戏他说没瘾，你做即时战略游戏他又

嫌你的AI弱智;你在光碟上没做CD音规他说你偷懒,你做了CD音规他又说为什么游戏中不能选曲播放。

这就是挑剔的玩者心,我也是其中一个。然而正是这挑剔的玩者心,才让更多的好游戏被制作出来,相信PC GAME的制作者本身都应该有这样的一颗玩者心。

玩者心还应该是年轻的,纵然六旬老翁,也可在电脑游戏中扮演少年小子,同样不经世故的少年也可在电脑游戏中辗转风尘。

玩者心喜欢幻想,幻想自己成为武侠小说中的剑客、浪子,所以男玩家的数量远远比女玩家的数量多得多,但也有越来越多的女玩家会拨通我的电话,“是梁怿炜吗?我有个电脑游戏的问题想请教……”所以我也奇怪,为什么不为女同胞们多设计几款好的游戏。

玩者心是奢侈的,奔腾一出世就和电脑游戏联系在一起,我还真的没有听说过哪款软件是一定要奔腾才能带得起来的,而PC GAME就敢向PENTIUM这个贵族叫阵,看看自己95年就用PENTIUM/120和32MB内存的配置玩PC GAME,有时真的怀疑自己不是很正常。

1.3 卫易闲话

由于自己经常在报纸、杂志上发表关于PC GAME的文章,所以在这个章节中我将自己在96年发表过的文字选择部分并作修改后放在这里,希望能给广大PC GAME玩家一点游戏上的忠告和某些知识的介绍。

1.3.1 浪涛虽猛然有序——呼吁中国大陆建立PC GAME分级制

有人视PC GAME是个人计算机上的洪荒猛兽,所以就有人大声疾呼:“PC GAME是传播PC病毒的最佳方式!”,真是“欲加其罪,何患无词。”随着95年台湾方面出现了PC98浪潮,于是大量的所谓限制级游戏以各种渠道来到大陆玩家面前时,又有人大声咒骂“PC98游戏是黄色游戏”,这也是不全面的。我总和朋友们说,限制级游戏对中国少年儿童的身心是非常有害的,因为少年儿童在PC面前是几乎完全脱离父母指导下进行的,所以任何的取舍都是盲目的,他们会迷失和沉迷在陌生的事物面前。所以我希望大陆建立自己的PC GAME的分级制,让少年儿童知道自己所选择的PC GAME是不是适合他们年龄的,而教师也可以以此来教育学生,父母也可以监督孩子的游戏情况。

我曾经想将台湾方面发行的限制级游戏列个黑名单,让他们无处遁形,但最后被几位主编否定,我心里也多少有些害怕自己的努力会产生某些反作用。然而我更觉得我们在这些不健康的东西面前何必太害怕,如果面对是非连站出来说“甲是乙非”的勇气都没有,那么是非就很容易会被混淆。所以我渴望中国大陆建立PC GAME分级制,让大家都知道谁是谁非!。

国家如今需要每个少年都能掌握PC的运用,这就象邓小平同志曾经说过的——计算机要从娃娃们抓起。而每出现十位PC用户,就起码会出现七名PC GAME友。由此可

见中国大陆的PC GAME市场空前庞大,这如同电影、电视分级制一样,面对这样庞大的市场,我们一定要有管理的依据,所以建立分级制是当务之急。

中国大陆的PC GAME制作业正在兴起,我们已欣喜地在96年开始时见到了中国大陆自己开发的PC GAME——《中关村启示录》等,我想我们大陆的游戏制作者一定也在企盼中国大陆PC GAME分级制的诞生,这可以让他们有目的地制作和开发PC GAME,让它适合一定年龄的玩家。

此外台湾方面今年会继续尝试将一些游戏推入中国,而如果大陆有了自己制订的PC GAME分级制,那么我想他们在引进时也可有的放矢。而大陆市场正是台湾游戏制作业如今急需的,毕竟台湾是我们中国的一部分,所以我完全相信大陆PC GAME分级制可以挽救日益萧条的台湾本土PC GAME制作业。并给大陆PC GAME制作业带来宝贵的经验。

如今的软件销售正往连锁店的方向发展,而这些连锁店在销售PC GAME中也需要大陆的分级制来给他们参考引进和销售的对象。

在这里我提供一个分级的参考意见给有关人士,希望引起他们的注意。

我将PC GAME分为四个级别,分别如下:

一级 适合任何人士购买和使用

这类主要以益智游戏为主,比如《俄罗斯方块》、《仓库世家》和无不良成份的棋、牌类游戏等,无任何暴力和色情的画面和文字。

二级 适合14岁以上的人士购买和使用

这类游戏不存在正和邪、善与美的选择,游戏完全以单线的形式从善良和正义的角度来引导玩家玩游戏,无任何暴力和色情的画面和文字。

三级 适合20岁以上的人士购买和使用

这类游戏则是我们现在普遍玩的游戏,但无任何色情画面和文字。

限制级 PC GAME

游戏中有色情的画面和文字,禁止在大陆贩卖和传播。

大家都知道日本是PC98游戏的来源地,但据去过那里的朋友说那里的分级制是做得非常好的,任何专卖店是决不会将游戏卖给不适合年龄的人。大陆也应该对这些专卖店制订一定的管理制度加以督促。

我相信有了PC GAME分级制后,中国大陆的PC GAME市场可以在有制度可依的渠道中正常地流通起来,这种流通对大陆PC GAME界来说是急需的。

1.3.2 说长道短话游戏

有了电脑就自然有了电脑游戏,尤其家庭电脑出现后,从APPLE到PC,从“警察抓小偷”到“仙剑奇侠传”,我们不得不感叹这世界进步太快。

我这里不想说世界所有电脑的七成时间是用来玩游戏,因为这并不能说明多少问题。但如果有人因为一份报纸上有了一个游戏的版面就惊慌失措或者怒火中烧,恨不得将这版面消灭得彻底才开心,那么作为这个版面的特约撰稿人——我就不得不站出来说几句

话来捍卫这个阵地。首先我想到的是这些人肯定不看金庸、古龙的武侠小说，其次是他们的闲余时间最多玩玩任天堂游戏的“俄罗斯方块”来轻松下，并希望他们的子孙也永远是如此。

其实就象我们无法拒绝电脑一样，我们无法拒绝电脑游戏。在一次电脑发烧友聚会上我就对他们说：“如果善于开拓和锲而不舍的话，电脑游戏是学习电脑的一条捷径。”就象小学学生的学习有时要依靠教师用游戏来引导一样，电脑游戏可助你学习，替你完成幻想，让你体验不同的人生。而且如同小说、音乐、电影、电视，电脑游戏正在形成一种文化，或许这种文化还比较幼稚。但美国的电脑娱乐销售额已超过电影，耗资千万美元的电脑游戏已在大量制作，各种最新电影技术、世界著名乐团、超级电脑特技等都在这些电脑游戏的制作中普遍应用，我们不能用一句“那是他们的事”来否定我们的落后。我不会为我们的电影工作者在外国人拍摄的中国题材的电影作品中去拿“奥斯卡”奖而感到沾沾自喜，对电脑游戏也一样。

我不否认电脑游戏有糟粕，就如录像机曾经带来的糟粕一样，任何文化的诞生都会有糟粕伴随。但是否就完全否定和禁止呢？也许二者的最大区别在于电影、电视、录像的播放权可以由机关、家长操纵，而电脑是属于私人的天地，旁人很难了解它的工作情况，而且电脑的使用者越来越多的是青少年。正因为如此，在我们不能拒绝电脑的时候，就更加不能在电脑游戏面前举止失常，我们一定要正视它！

记得自己小学四年级时是看繁体字的《三国演义》，而不少朋友看连环画，而下一代看日本卡通片《三国志》和大陆拍摄的电视连续剧《三国演义》，但或许二十一世纪以后的孩子是通过电脑游戏了解《三国》，通过电脑光碟多媒体看《三国演义》，九五年日本光荣公司的《三国志英杰传》的尝试就非常成功和有价值，他们的目标是“寓教于乐”，希望中国也有电脑娱乐公司会为这目标努力。

忽然想起香港方面在播放某些电视节目有要求观众指导孩子观看的标记，这又想起现在的家长对子女或许百依百顺，买钢琴买电脑的，然而发现子女用电脑玩某些不良游戏时又不知所措甚至不敢管，只能迁怒于电脑游戏。但我想你们能否尝试和自己的子女一起试试玩游戏，或者一旁指点、或者一同加入。或许这样才是解决青少年玩不良游戏问题的关键。

1.3.3　98 游戏说

看了不少报刊声讨 PC98 游戏的文章，忽然觉得心情有些沉重。的确，那些以限制级来招徕玩家购买的所谓“成人游戏”给青少年带来的危害是非常严重的，但到底什么是 PC98 游戏，相信部分玩家还并不是很清楚。

由于日本计算机工业开始发展时以 NEC 为龙头形成一个集团开始采用和 PC 不兼容的政策，所以使日本出现了一种虽然外观、内脏和我们平时所有的 PC 差不多，但在操作系统和硬件支持上又是完全不同的个人计算机，那就是 PC98 系列个人计算机，其中较出名的有 PC9801、PC9803 系列等。他们虽然也使用 286、386、486 或者奔腾的 CPU、1.44 驱、硬盘等硬件，但都是特别制作的，比如新加坡的声卡王国创意公司就特地为 PC98 系

列机设计了专用的声霸卡，它是不能在普通 PC 电脑上使用的。虽然 PC98 个人计算机能拥有特别的处理图形和日文的能力，但如今这种不兼容的方式正被世界的 PC 大潮所淹没，而日本方面 PC 机正成为日本个人计算机的主流，PC98 的阵营也开始瓦解。相信在不久，PC98 也许会成为个人计算机历史名词。

我们现在所见到的 98 游戏就是指在 PC98 系列上运行的游戏，这些游戏大都以 16 色的精美画面而著称。94 年前移植 98 游戏的数量并不是很多，但在 94 年台湾华义国际大量引进后初尝甜头，于是整个 95 年台湾方面的游戏界便几乎被一片 98 浪潮所淹没。加上台湾当局某些政策的包容，使不少带有色情成分的游戏进入中文游戏界，于是 PC98 游戏就和"色情"做了亲戚，以致于连不少游戏大玩家也说"绝大部分的 PC98 游戏是色情游戏"，看来 98 游戏真是跳进黄河也洗不清了。

我虽然对"色情"的 PC98 游戏深恶痛绝，但我却是非常喜欢 PC98 游戏。为什么？因为不少 PC98 游戏实在太精彩了，比如《特勤机甲队》、《魔域传说 IV 波斯战记》等。

1.3.4 上网游戏说

近来很热门的游戏话题似乎是上网玩游戏，如果你在广州各大电脑城中散步，随处可见不少商店中的几个人围在两台电脑上，通过两台电脑的串行口数据交换线玩《COMMAND & CONQUER》的双机对战模式，似乎这已成广州电脑城的一大现象。看来人与人通过电脑网络进行对战已成为游戏玩家新的期望。

虽然以前可以在同一部电脑上几个人轮流玩《大富翁》之类的棋盘游戏，但轮流地等待往往会让人兴趣索然；同样你可以在同一部电脑上和伙伴在格斗游戏上磨拳擦掌，但感觉上远不如玩街机过瘾；而《三国志》系列、《三国演义》等策略游戏也有多玩家支持功能，但如果连对方的任何部署都能看得一清二楚的话，策略游戏中神出鬼没、声东击西的虚实策略精华就完全被抛弃了，所以我们现在更喜欢在《COMMAND & CONQUER》的世界中和对手碰头，互相无法知道对手的计划，说不定你制定了一份详细和周密的攻击计划后驱动大军长驱直入时，在你的笑容还没有完全绽开之际，你才发现自己原来进入了对方布置的口袋阵中，一顿炮火马上将你的军团打得抱头鼠窜，一会儿就全军覆没了，这才是真正的策略游戏。也是我近来常玩这款游戏并乐此不彼的原因。

游戏支持网络已是游戏发展的趋势，《DOOMII》就支持 16 个人同时在局部网上玩，所以不少地区的 PC GAME 比赛的保留节目就是将 16 位玩家扔到网络上，让他们各自为自己的命运厮杀，虽然残酷了些，但感觉上真的很好，毕竟求生是人的一种本能。而《DOOM》系列的续篇《QUAKE》理论上支持无限的上网者在网络上对仗，只要网络能承受得住。飞行游戏迷在拥有一百个全新任务的双光碟模拟游戏《WEREWOLF VS COMANCHE》中可以通过网络组成联队集体出发去完成艰难的任务，这时你的伙伴将不再是虚无的，而是真正存在的，你的联队最多允许八人同时上线，当然你也可以和你的伙伴们分成两队来厮杀；在豪华、精美、刺激的模拟赛车游戏《THE NEED FOR SPEED 致命快感》中，提供了多种连线模式，你可以在线上和朋友一比高下；在格斗游戏《MORTAL COMBAT III 真人快打 III》中，你可以通过网络工具和朋友们一较高下；据金山珠海公司

总裁求伯君先生说，他们公司的最新游戏《中国民航》也将是能在网络上与他人即时竞争的……

忽然想起有人说过人是所有生命的灵者，而在PC GAME上战胜对手的心情远远比把“蠢笨如牛”的电脑人工智能奚落一百次还过瘾。这或许是人类的好胜心作怪，或许你也可说人类就喜欢互相争强斗狠，但PC GAME和PC的未来都在朝这个方向发展。其实我个人是非常喜欢玩桥牌的，我总在渴望有一款支持网络的桥牌游戏能让我在自己家里通过网络和其它地方的朋友一起游戏。

虽然在网络上玩游戏的魅力是非常吸引人的，但在中国大陆的目前环境中，连线游戏还不能让更多的人进入这世界。因为大陆的局部网络相对来说都是国家机关、工厂的，给私人使用的网络暂时还没有开通，拥有调制解调器的电脑数量远比拥有MPEG卡的电脑少得多，这一切说明网络游戏在大陆还需等待，但随着大陆信息高速公路的建设成功，PC GAME玩家不久将活跃在各种网络上，所以我说这是期待而不是梦想。

1.3.5　包装说

“其实我只要游戏加一本简单的说明书，包装盒可以不要！”曾经自己也这么说过，然而到今天我更希望手中的原版游戏能够有精美的包装。

软世游戏的包装如今成为中国游戏界的一个争论焦点之一，原因是除了软世外，第三波、大宇、精讯等公司都按照台湾本土的包装质量在大陆销售他们的软件，而相对来说软世的游戏包装是非常粗糙的。虽然其包装盒上标名在大陆、香港、新马地区销售，但事实上在香港我是看不到有这种包装质量的产品销售的。所以我多少有点怀疑软世在故弄玄虚。

其实一个好的包装，可以说是游戏公司给购买正版游戏的玩家额外一份礼物，虽然包装和说明书是正版游戏必需的，但我们可以通过这种必需来看软件公司是否真的努力在处处为玩家“做到尽善尽美！”因为这是软件公司最喜欢挂在口头上的旗帜和盾牌。

也会有人说我现在有一定的收入，自然可以购买包装精美的正版游戏，但如果是收入较低的玩家自然喜欢购买包装粗糙但价格低廉的产品。然而我还是说：“精美的包装和产品的价格并不是非常冲突，关键是看软件公司是否有‘心’！”这份“心”才是能让玩家感动的。

1.3.6　游戏攻略说

有人说：“我玩PC GAME从来不看攻略，真枪真刀，毫不含糊。”

也有人说：“看了游戏攻略后，就没有玩这款游戏的冲动了。”

由此看来，大家并不是十分喜欢游戏攻略，然后市面上不少PC GAME杂志卖得主编哈哈大笑，经常有人说：“某某杂志有××游戏攻略，快点去买！”这样看来大家又是非常喜欢游戏攻略的。

有人说喜欢简单的攻略，比如提纲型的；当然也有人喜欢详细的，越详细越好；所以台湾不少游戏公司可以为一款游戏出一本厚厚的攻略书籍，比如第三波改编的《三国志英杰

传》,就有一本详细到差点公布游戏源程序的攻略书,而且销售量比游戏还要多出一倍,你说奇怪不奇怪?

如果你正在玩一款游戏数周,然而很不幸地被卡住了,三个小时都无法解决问题,这时你或者会火冒三丈,心里恐怕只有一个念头:"哪有攻略?"

我相信没有不需要攻略的人,五月初我看求伯君先生攻《新蜀山剑侠》至凌晨五时,终于大功告成,不禁佩服他的毅力。但他玩《DUKE3D》试玩版最后数关就有些麻烦。我是策略迷,玩任何策略游戏不需要任何攻略都能闪电过关,但一玩模拟游戏就得大叫:"弟弟!这飞机怎么飞的?"就象他玩《银河英雄之铁锁星群》到后期问得我头都大了,心里想:这么简单的都不会。

所以我敬佩那些愿意将攻略提供给玩家的朋友,因为他们愿意将自己胜利的甜蜜果实和大家分享。对我来说,写一篇攻略的难度远比完成一款游戏要复杂得多。而得到攻略的朋友或者能够使问题迎刃而解,又或者让你心中多了点信心:"某某款游戏,我肯定能打过,但没意思!"

我想一个 PC GAME 发烧友可能更喜欢探索未知的世界,他们对自己的信心是非常强的,他们相信自己在这个陌生的世界中不需要任何人的帮助就可以做一番事业,这就是真正的 PC GAME 发烧友的心态。

连线游戏就是为这种心态而设,也许我们将来的攻略将更多的是经验的交流而不是现在的地图和流程。

1.3.7 正版游戏价格说

今年对大陆的 PC GAME 界来说有很多现象是非常可喜的,其中之一便是软体世界针对大陆推出的正版光碟游戏出现了缺货的现象,这无疑令大陆两岸 PC GAME 制作业和玩家群体都非常兴奋,但我相信这种现象并不会持续太久,因为如果更多的台湾游戏公司都以同样的价格和销售方法进入大陆市场的话,大陆 PC GAME 玩家选择消费的对象就会广很多,而此时游戏的质量才是销售的保证。

我是去年三月份知道软体世界会采用这种销售方式进军大陆,当时他们定的价格是 80 元左右,但现在价格更低——49 元。我相信大陆玩家(包括学生)是可以承受这个价格的,然而问题是我觉得这个价格的本意是让学生都能买得起,因为台湾方面购买 PC GAME 的主要对象是学生,但我心里并不希望学生们将每个月的所有零用钱都用来购买游戏,所以这种心情非常矛盾。

同时我也希望大陆地区能在市场上销售一些新的国外游戏,比如《银河飞将 IV 自由的代价》和《COMMAND & CONQUER》等,前者台币 1800 元,后者 900 元,如果按 3 比 1 的高价兑换,我相信愿意花 300 元人民币购买《COMMAND & CONQUER》的玩家一定不少,而且主要都是工薪阶层,所以台湾专门引进欧美游戏的公司也可考虑兼顾大陆市场,这样对大家来说都是有益的。

北京的某公司很快将会推出数款欧美经典的光碟游戏比如《FIFA96》、《神出鬼没 FADE TO BLACK》、《双子星传奇 LBA》、《魔法飞毯 II(MAGIC CARPET)》等,相信价

格不过是一百元左右人民币，因为光碟游戏的制作成本相对低很多。而大陆金盘等公司也将推出大量的 PC GAME，所以不久我们面对的将是太多的正版游戏可以购买，这时 MADE IN CHINA 将不再是作为一种号召和呐喊来吸引玩家购买，而是要将自己投身到竞争中，那时就不可避免考虑价格的因素。

每个 PC GAME 公司都有自己的价格策略，KOEI 的《三国志 IV》等游戏价格都在台币 1600 元左右，几张磁盘的价格几乎和几张光盘的《银河飞将 IV》相同，而且销量决不在对方之下，由此可见 KOEI 对他们游戏的质量的信心。所以 PC GAME 的价格应该是和它的价值成正比，如果一味采用低价策略对大陆游戏界未必是件好事。

其实我写这篇文章的原因是我有几个问题是自己一直无法解答的。问题一是问学生："如果 99 元可以购买《三国演义 II》和英语学习软件《神记》，你会选择购买哪一套？"另一个问题是问教学软件制作公司的："你们有什么方法让学生选择购买你们的教学软件而不是 PC GAME？"希望大陆 PC GAME 玩家能多多购买正版 PC GAME 和希望大陆的学生能够有选择和有限制地购买正版 PC GAME 是我今年的两个心愿。

1.4 我对电脑游戏的分类

我们喜欢说某款游戏是某某类型的游戏，其实在世界上，我们所看到的游戏类型定义大都如下：

英文缩写	游戏类型说明
ACT	动作
FPG	格斗
STG	射击
SLG	模拟
RPG	角色扮演
ARPG	动作角色扮演
AVG	推理
ADV	冒险
TBG	棋类
BOD	牌类
RAG	赛车
SPG	运动
MJG	麻将
SIM	策略
PZG	智力
QIE	问答
ETG	其它

如今随着游戏科技的发展，许多游戏常常不是一种类型可以定义的，而是融数种类型于一身，所以会出现某些游戏标 RPG+VAG+STG 等(如印加帝国)。而《鬼屋魔影》系列又有动作的成分，又有冒险的成分。此外新的类型层出不穷，例如大名鼎鼎的 ID SOFTWARE 开发的《DOOM》系列游戏带起的狂潮之下，其它公司开发出来的类似游戏被称为 DOOM LIKE 或者 DOOM TOO。更有一些游戏的类型已逐步被演化成其它类型，比如 SLG 本来是模拟游戏，现在却多指策略游戏。

所以我个人尝试将 PC GAME 重新分类，并在以下的文字中以这些类别分别叙述如何玩此类游戏。

一、RPG(角色扮演)游戏类
二、战略游戏类
三、策略游戏类
四、模拟游戏类
五、恐怖游戏
六、即时战斗游戏类
七、养成游戏类
八、玩赛车游戏类
九、格斗游戏类
十、动作游戏类
十一、建设游戏类
十二、棋盘游戏类
十三、3D 射击游戏类
十四、球类游戏类
十五、解谜游戏
十六、冒险游戏
十七、益智游戏
十八、其它游戏

第二章

侠客行——如何玩 RPG 游戏

本章内容：

- ▶什么是 RPG(角色游戏)
- ▶如何制作 RPG
- ▶关于 RPG 的市场分析
- ▶如何玩 RPG 游戏
- ▶如何领略 RPG 的各个重要环节
- ▶RPG 中的各种关键物品介绍
- ▶各种 RPG 游戏简介

2.1 RPG 游戏综述

有人说角色扮演(RPG)游戏是 PC GAME 的入门课程，原因是 RPG 相对其它游戏来说在操作上非常简便，剧情基本上也是固定，你大都在游戏中扮演主角，大都是勇敢的侠客浪者，为了达成一定的使命或者人生目的而在一定范围的空间中旅行。我们大都将 RPG 分为日式和欧美式。

产生这种区分的界限我觉得主要原因是两种文化和硬件的对抗，日本作品中的侠客在这些作品中体现出浓厚的武士精神，他们行侠仗义，带着多少的儿女情怀浪迹天涯，而其中最著名的作品我想应该是《勇者斗恶龙》系列和《龙骑士》系列，而他们所制作的 RPG 多半是发生在幻想的空间，来自魔鬼和人类的斗争，魔鬼为了霸占世界而伸出黑暗之手，而侠客的目的自然是阻止魔鬼的阴谋。

而欧美 RPG 作品中的主角更多的是一些胆量过人的勇士，他们似乎表面上对侠义的感觉非常模糊，但内心却有着自己的执着，他们的环境多数定义在类似中世纪的舞台，充满魔法和诅咒的世界，时空在那里会显得变幻无穷，而游戏中男主角的爱情故事更几乎是可有可无的。然而日式和欧美式的 RPG 作品也经常用王子来作为游戏的主角。让我们记忆犹新的有《创世纪》系列和《国王密史》系列。

在硬件上，日本 PC98 机对 PC GAME 的影响是非常大的，因为早期 PC98 机的画面主要以处理 640×480×16 而见长，所以使日式 RPG 游戏以相对精美的画面而闻名，虽然颜色只有 16 种，但日本方面的美工真的将游戏色彩处理得出神入化，很多以画面精美

见长的游戏真的让人几乎看不出是用16色制作的,比如轰动1995年PC GAME圈的《三国志英杰传》,大家从中应该可以看出日本美工的功力。日式的画风干净、细腻、色彩鲜艳但不失柔和,缺点是层次感和立体感不强。

然而欧美开始就尝试在PC上制作游戏,VGA虽然很早就成为一种标准外设,但欧美方面可能由于更注重色彩的真实性,所以在早期大量的游戏制作上他们都放弃了640×480×16的模式而更倾向于使用320×200×256模式来制作游戏,使欧美华丽的油画效果能够较为真实地在PC GAME中展现,但对美工的要求非常高。虽然欧美画风没有日本画风细腻,但层次感和立体感强。

RPG作品会有大量的迷宫困扰玩家,同时频繁的练功既是玩家必须修练的课程,也是让玩家寝食不安的噩梦。我曾经说过RPG就是反复地走迷宫和练功、找人对话、打倒魔头,而在迷宫和练功上,日式和欧美式RPG也有很大的不同。

日式RPG作品的迷宫大都是平面的,而欧美式RPG游戏中忽然出现了个WESTWOOD小组,他们在制作《魔眼杀机II之隐月传奇》时大胆地运用了立体迷宫,即以玩家的目光所见作为迷宫的当前位置,这样的迷宫难度非常大,玩家往往要用笔来画迷宫图才能顺利过关。所以WESTWOOD在以后制作《大地传说系列之黑暗王座》这款游戏时就提供了自动画地图功能。

日式RPG作品的战斗大都是采用画面切换回合制的,也就是说主角在迷宫中走一定的时间,游戏程序就会随机产生一些怪物和主角较量,画面立即会转换成交战的双方,双方轮流出手,看谁先被击败。主角一定要忍受这样频繁的战斗,因为对手会在游戏时逐步加强,而你的能力必须在不停的战斗中获得提升,同样金钱这东西也往往要在不停的战斗中获得。欧美作品早期也用过这样的模式,但同样是富有创造力的WESTWODD在《魔眼杀机II之隐月传奇》中采用了即时战斗模式,各种怪物会在前后左右出现,他们的攻击是不会停顿的,你必须在面对面地将对方击杀,或者在被敌人前后夹击时逃避,这种战斗模式被欧美其它游戏公司争相效仿,不久就成为主流。

RPG作品的剧情好坏对RPG游戏的成败来说非常关键,一个完整的故事大都是邪恶的复活、英雄的诞生、颠沛的旅程和最后的决战,玩家在游戏中扮演的英雄能够完成拯救世界的使命,对玩家来说会有极大的成功感。然而这类游戏的剧情大都是固定的,因而第二次玩同一游戏时就会兴趣索然。

RPG的难度大都在一些关键点上,如和某些关键人对话,到达关键地点,完成关键任务等等。游戏中在一些地方会有一定的特定功能,比如补给等。

在我记忆中,台湾方面制作的第一款象样的RPG游戏应该是软体世界的《神州八剑》,但这款游戏感觉上更象是策略+RPG,而能够在中文地区产生巨大影响的就是《侠客英雄传》,我直到今天都认为,这款游戏即使放在今天来看,都是绝对优秀的。这是一款有着很浓的日式RPG风格作品,游戏讲述的是一热爱武学的平凡少年,如何辗转江湖最终成为武林盟主,扫荡魔教的故事。在游戏中,主角的感情路上有五位少女会走入少年的旅程,如何取舍是玩家的选择,但游戏安排罗芳芳与主角的感情风波时起时伏,相信她应该是少年最终的情感归宿。

可能因为是RPG游戏比较容易制作,而且武侠角色早已在中国文化中深入民心,因

而从1993年起大量RPG游戏在台湾地区如雨后春笋般涌现，然而其中并没有多少好的作品。这时大宇公司开发了《轩辕剑》，本来《轩辕剑》的表现并非非常出众，但由于《轩辕剑》是款并没有全部完成的作品，所以大家都在期待着它的续集在94年推出，然而谁也没有想到当《轩辕剑II》将完全中国民族化的崭新风格展现在玩家面前时，竟引起如此大的轰动。本来同年台湾最大的游戏公司智冠科技开发的改编自金庸同名武侠小说《倚天屠龙记》也是非常精彩，但一场较量下来后最终还是《轩辕剑II》稍胜一酬。非常民族化的音乐和画风，缠绵的爱情故事，一波三折的情节，虚无缥缈的神话时空，的确让中国人玩得舒服。

1994年度末，大宇和智冠的较量再次在RPG游戏上展开，前者用类似《轩辕剑》引擎制作了多线式RPG作品《妖魔道》，但尝试改变的多线情节、即时战斗都严重影响了玩家RPG的习惯。而相反智冠科技推出的《鹿鼎记之皇城争霸》虽然走回日式RPG的模式，但依然以忠于原著的幽默风格让人喜爱。

1995年台湾RPG市场的风头几乎被大宇占尽，先是《轩辕剑外传之枫之舞》在寒假期间推出，虽然和《轩辕剑II》相比没有太大的进步，但也足够让RPG迷再次乐一乐。而大宇公司倍受PC GAME界瞩目的RPG作品《仙剑奇侠传》也终于上市，这是款具有前所未有的震撼力的RPG游戏。

然而现在中文RPG产品开始没落，更多的是来自日本PC98游戏充斥市场，尽管其中有一定的好作品，但更多的是带有色情成分的RPG作品，这是让人感到非常可惜的，同时PC的性能加强使策略游戏在1995年取得全面的胜利，这也是促使RPG必须改变的时刻了。

现在最让我期待的是中国大陆能够在1996年底推出有份量的RPG作品，而RPG也已到了需要来一次质变的时候，多线式虽然屡屡失败，但真正的RPG一定是多线的，有着更浓的人情味和人性化，这才是RPG的未来。

2.2 侠客行——如何玩RPG游戏

在开始游戏时我们首先得熟悉掌握游戏的操作，比如用键盘箭头控制主角的移动方向，回车键或者CTRL键呼唤功能菜单，ESC键为取消功能等，这方面请大家认真看游戏的说明书。

RPG有六个重要环节值得我们注意：练功、对话、迷宫、魔头、绝招和法术、物品。

2.2.1 练功

RPG是要反复地练功，它不管你在游戏的情节中救人心切，反正敌人在你来到他面前时是不会对他(她)有所伤害的，如果有也是剧情安排，不是你动作快所能改变的。所以你大可到处练功，虽然练功非常痛苦(事实上你想练就一身真本领更痛苦)，但你千万别偷懒，我在玩《波斯战记》时就因为偷懒，太注重策略成份将敌人打得落花流水，但也因为

自己部队的级别太低，结果在后来被敌人打得招架不住，差点就来个 GAME OVER。而当年在《侠客英雄传》中当我以 1000 多点的姿态来到武当山前也差点吐血。由于游戏中玩家开始时战斗力并不是很强，所以不要离开城市太远，如果体力下降太大，也可乘机休息。因为练功的过程往往是赚钱的过程，所以你得注意收入和支出。

战斗是 RPG 中玩家所扮演的主角通过练功来升级的主要手段，不同的 RPG 有不同的战斗方式，如回合制，象《轩辕剑》系列和《仙剑奇侠传》等大部分 RPG 游戏都采用回合制；即时战斗制，象《大地传说之黑暗王座》等；即时策略制，如《魔域传说之波斯战记》等。

《侠客英雄传》

在玩这款游戏开始时，你的战斗力恐怕只能对付一些流氓，所以用身上不多的钱买了些装备就出发，在广州城的附近你打败了几个流氓，虽然获得的经验和钱不是很多，但你的体力也消耗得差不多，于是你必须连忙赶回城中找旅店睡觉，恢复体力后继续找流氓战斗，你在获得一定的经验后可获得升级，从而体力值、攻击力、防御力等相继增加，在一定级别后你可尝试找山贼练功，他们的战斗力比流氓高很多，但相应打败他们获得的经验和钱也多了不少，在游戏的以后路途中你得一直重复这样的战斗，这就是练功。

2.2.2　对话

RPG 的对话非常关键，游戏中的对话会提供一些游戏的帮助和信息，在 RPG 中我们经常会发现自己不知干什么，那时就需要以对话来获得提示，有些游戏的对话建议大家用笔记录下来，尤其对刚刚开始玩游戏的玩家来说，作些必要的记录对以后的旅程是很有必要的。而对于有经验的玩家，往往可以对某些对话中所获得信息的重要性加以判断，从而作记录或者用心记住。

看对话时建议大家不要太快，尤其是你发现在一些 RPG 游戏中，此时某些人的对话只出现一次，以后无论你和他再说什么，他都说些其它的无关紧要的对话，你更得小心对话，因为如果错漏了某些信息，你就会无法继续游戏。

《新蜀山剑侠》

记得游戏中有个环节，一个调皮的孩子吵着要主角放焰花给他看，很多朋友在这里被难住了，其实游戏里在一个铁匠的口中早已将焰花的制作方法告诉了主角，相信很多朋友都是看对话太快才在这里被卡住。

2.2.3　迷宫

有不少朋友怕 RPG 的迷宫，比如《仙剑奇侠传》，但其实这款游戏的迷宫是非常简单的，如果和《黑暗王座》相比的话算是非常非常体贴玩家了。我在不加速的情况下用了 16 个小时解决全部战斗，但《黑暗王座》我足足花了半个月的时间才打爆，至于《魔法门》系列、《魔眼传说》系列更是给烧成炭的朋友准备的。所以如果大家在台湾中文 RPG 的迷宫

中不知所措时,千万别大叫“SOS!”因为那是很“正常”的现象。

对付迷宫真的没有太多方法,有的游戏会采用一些奇怪的特征,比如遇到所有路口都往右转等,但更多RPG游戏中的迷宫是没有规律的。有人喜欢用排除法尝试走迷宫,比如他进入迷宫后走到任何分支都往右走,如果走到尽头发现没有路就转身走,走到分支还是往右,如此重复。这方法在早期的平面RPG作品中非常有效,但如果在迷宫中有一些诸如空间传送站的设施,那么这种方法就无效了。

如果游戏提供迷宫自动画地图的功能,大家一定要好好利用。

在台湾制作的RPG游戏中,有不少作品都有特点的物品可让你在瞬间离开迷宫,如果有的话,千万多用,这样可节省很多游戏时间。

在立体迷宫中兜圈,而游戏又没有提供自动绘图功能的话,大家一定要老老实实用手画地图,虽然麻烦些,但保证比你瞎撞好得多。

《大地传说系列之黑暗王座》

相信《黑暗王座》的迷宫真的难住了不少朋友,在这款精彩的游戏中,立体迷宫虽然提供了自动绘图功能,但因为主角未涉足的地方是不会在地图上标出地形的,所以大家尽量往地图上行走,寻找没有到过的地方,同时注意各种建筑的所在位置和自己的目的地。迷宫中有一些开关和秘道,大家得注意观察,比如某些墙可以用铁锹砸开,某些设备可以利用等。

《仙剑奇侠传》

和《黑暗王座》不同,《仙剑奇侠传》虽然采用斜45度的迷宫,但这种类型的迷宫和平面迷宫的原理是一样的,我们可以看到主角在迷宫中来回走动,这时我们要观察地图上的一些细节地方,通常迷宫会让你绕最大的圈子后才通过,所以千万不要着急。在你走过的地方最好记住一些特征,免得一会儿又走冤枉路。通常这样的迷宫相对简单很多,而让玩家感到复杂和困难的是迷宫的数量和随机出现的战斗干扰。所以有人将《仙剑奇侠传》中李逍遥和赵灵儿的母亲冲出水下秘道的那关称为“妖海战术”。

2.2.4　魔头

RPG游戏中肯定有隐藏在背后的魔头,他可能是一切罪恶的根源,所以你所扮演的角色在游戏最后一定会和魔头较量。

魔头的特点是他拥有很高的生命值,杀伤力极其强大的绝招,能够在战斗中恢复自己的生命值,此外好象这些家伙使用法力的能力是无限的。而且这些家伙多数是无法一次消灭的,比如《轩辕剑II》中最后的魔头就一再地死而复生,和我们扮演的角色纠缠下去,这些都应该是我们在最后一战前做好准备的。

和魔头较量,尤其在回合制战斗时,我们必须注意不能太过冒险,在使用恢复法术时一定要在承受点上使用,这里我用数字说明这个承受点的意义。

比如有这样一场最后之战,魔头最强的法术攻击力为120点的打击值,而你此时的

生命值是 400 点，如果你遭受了两次 120 点的攻击后，你还剩余 160 点的生命值，而这个大于对方魔头最大杀伤值但又不足两倍的数值就是你的承受点。因为魔头出最强法术的机会是有一定随机性的，所以他下次攻击也可能是最强攻击也可能是普通攻击，而同样你和魔头在此回合中谁先出招的概率也是随机的，所以你有以下选择：

1. 继续攻击，如果对方也使用最大杀伤力的招术，你在下一回合时的生命值只有 20 点了，于是你就得选择恢复法术，此时这一回合谁先出手的随机性非常关键，如果你抢先使用了最有效的恢复法术和物品使生命值恢复到 400，那么魔头即使用最大杀伤力的招术，你也可以安然无恙，但如果魔头抢先用杀伤力最强的招术，那么你就 GAME OVER 了。

2. 恢复法术，如果这一回合魔头抢先用杀伤力最强的招术，那么你就只剩下 20 点的生命值，而你所选择使用了最有效的恢复法术和物品使生命值恢复到 400，那么在下一回合中你就可以继续有效地战斗；然而我们担心的是在恢复到 400 点后魔头再用杀伤力最强的招术，于是我们在下一回合中就只剩下 280 点，又将很快面临承受点。

我的建议是大家尽量在承受点上使用恢复法术，不要因小失大。

RPG 的魔头之战大都是在承受点上作文章。

如果某些游戏如《轩辕剑》中的魔头拥有连续两次攻击的能力，那么承受点应该是两倍于魔头最强攻击的数值。

2.2.5　绝招和法术

绝招和法术是相对角色在某一级别下可以使用的特殊招术，如果是攻击招术那么其超越主角当时最大攻击力，此外这些招术可以拥有恢复等其它效果。我们用得最多的是两种绝招和法术：攻击和恢复。但使用绝招和法术会相应消耗玩家的一些体力或法力。

攻击招术又分为单一攻击和集体攻击，单一攻击多用在最后的魔头之战中，因为单一攻击的攻击力无疑是最强的；集体攻击多用在平时随机练功的战斗中，因为那时会出现多数敌人的战斗。比如在一次随机战斗中有四个敌人出现，他们的生命值都是 250 点，如果你用最强的单一攻击术（杀伤力 800），也只能消灭其中一个，如果你用集体攻击的招术（杀伤力 300），就可以将四个敌人一口气吃掉。同样在和魔头的战斗中，面对一个魔头用集体攻击也是没有意义的。所以两种招术各有所长，大家使用时看清情况再用。此外在不少游戏中，攻击招术会带上金、木、水、火、土的属性，而相对的敌人也有自己的属性，所以在这样的情况下，大家就应该多注意和变换招术，免得丢失先机。

恢复招术也分为单一恢复和集体恢复，由于现在的 RPG 在冒险旅程中有不少人会和主角一起，所以集体恢复在战斗中非常适用。

游戏的一些法术会给玩家带来一定的方便。

《轩辕剑 II》

在这款游戏中，我们可以通过法术自由地在各大城市间穿梭，也可以在迷宫中快速退到入口，这些法术对我们玩家来说节约了大量的游戏时间。

2.2.6 物品

RPG 中寻找物品是游戏非常关键的环节，我们在进行 RPG 时所面临的不少关键点就是寻找某些必需的物品。而在游戏开始时，购买物品以备在战斗中生命值减弱时使用也是非常有用的。物品一般分为武器、防具、药草、特殊物品和关键物品五类。购买或者找到好的武器能够提高玩家的攻击力，购买或者找到好的防具能够提高玩家的防御力，各种药草能够对玩家的生命、体力、法力等项目进行补充，特殊物品一般是无法购买而只能在旅程上获得，而且有一定的特别效果。关键物品是游戏中必需的，只能找到才能继续游戏。其实大多数药草和特殊物品会在游戏后期被法术替代，所以大家多准备些恢复法力的物品更经济。

《仙剑奇侠传》

在最后和大魔头的决战中，我们需要很高的级别才顺利地将那个拜月教主解决，但不少朋友因为太注重物品的综合而忽略了练功的过程，所以本身级别很低时就面临最后一战，而这时已不能再练功提高级别了，所以不少朋友就打电话向我 SOS，这时我忽然想起我曾经见过一个小学生在玩《仙剑奇侠传》时李逍遥的级别才 39 级就爆机了，他的方法是使用游戏中特殊物品隐虫，每使用一次就可以隐形攻击多一个回合，打得拜月教主完全没有意见。

《侠客英雄传》

这款游戏中所提供的物品非常合理，而且游戏中使用不同的招术就要用不同的兵器这点甚是让人赞同。游戏既有“火之珠”、“玲珑巧匙”这样的关键物品，也有可以在行走时恢复体力的“水之珠”这样的特殊物品，游戏在物品策划上非常严谨合理，所以使游戏的武侠味道十足。

玩好的 RPG 是一种满足，我认识不少 RPG 狂，他们将迷宫和练功当成是一种享受，所以他们曾经对我说过：“迷宫、练功是他们游戏生命的全部。”

2.3 RPG 精品屋

这里介绍一些精彩的 RPG 作品给广大玩家。

不知道现在在中国还有多少部 286/16 的 PC，如果配置有一个大于 10MB 的硬盘，哪怕是黑白单色显示器，都可以玩《侠客英雄传》这款脍炙人口的中文 RPG。但最好手上准备好这款游戏的攻略，因为游戏中一些隐藏的过道在单色显示器上无法看得清楚，但其它图形上的表现都算不错。

下面我所介绍的 RPG 都需要彩色 VGA 卡的支持，我在此只介绍已汉化的欧美作品 RPG 游戏。

台湾大宇公司《轩辕剑》系列至今共出了三部作品,《轩辕剑》和《轩辕剑 II》是一个完整的故事,《轩辕剑外传之枫之舞》则是将时间转移到春秋战国时期,情节上和《轩辕剑》I、II 没有多少关系,但这三部作品都非常精彩。无论在情节上、音乐上、画风上都有不俗的表现,我最喜欢《轩辕剑 II》。

《妖魔道》是大宇公司另一部 RPG 作品,各方面的表现都不在《轩辕剑》系列之下,但多线发展的剧情使玩家在游戏中几乎是疲于奔命,所以反而在玩家中没有太大的反响。

《魔武王》是台湾佳帝安公司开发的 RPG 作品,这是款全部模仿日本画风的 RPG 作品,游戏的故事十分有新意,画面不错。

《倚天屠龙记》是智冠改编金庸先生名著的 RPG 游戏,也是我见过改编得最好的金庸武侠作品,游戏谜题设计得十分细致,战斗方式也是可圈可点,算是一款十分有创新意识的中文 RPG。

《鹿鼎记之皇城争霸》是智冠又一款改编金庸作品的 RPG 游戏,虽然非常忠实原著,游戏表现却只能算是合格,风格上又走回传统 RPG 的老路。

《仙剑奇侠传》是台湾制作的最优秀的 RPG 作品。

《魔域传说 IV 波斯战记》是一款用策略游戏的包装包装过的 RPG,这是由华义国际改编、移植于日本 PC98 的游戏,游戏的气氛悲壮、画面精美、操作界面新颖、战斗方式十分有趣,值得大家一玩。《黑暗天使》则是微波改编、移植的来自同一日本公司的同类型游戏。

《大地传说系列之黑暗王座》可以说是改编成中文 RPG 游戏中的不朽精品,虽然难度极大,但游戏中处处体现出制作者的用心。

《魔域传奇之神圣之符》的界面类似《黑暗王座》,同样是款中文化的优秀 RPG 游戏。

第三章

江山风——如何玩战略游戏

本章内容：

- ▶如何欣赏战略游戏
- ▶各游戏公司所出战略游戏评述
- ▶如何玩战略
- ▶战略的部件组合
- ▶火爆战略游戏简介

3.1 战略游戏综述

提到战略游戏就一定要提到《三国》系列，但我最早在黑白显示器上玩的战略游戏应该是《楚汉相争》，如果用现在的眼光来看《楚汉相争》，玩家会发现它多少有些纸牌的痕迹，而事实上战略游戏本身就是从模拟欧美纸牌游戏开始，慢慢发展到我们今天所看到的气势磅礴的 PC 战略游戏。

和策略游戏不同的是战略游戏应该以统一领土为目的，而且没有固定的方式，几乎没有人能够完全一模一样地将游戏过程重复一次。战略游戏给玩家极大的成就感，玩家可以跨越历史和空间来到任何时代，扮演那个时期的风云人物，玩家可以让历史上的英雄成为玩家麾下的战将去冲锋陷阵，玩家可以改变历史的演变，也可以将自己的名字刻在历史的丰碑上，这是战略游戏最吸引人的地方。同样这也是战略游戏为什么大都将自己的背景放在真实的历史舞台上。也有人说战略游戏就是将游戏提供的大地图全部用一种颜色表示。

在 80 年代就有一家公司敏锐地发现 PC 的最大优势是处理数据的速度快，而不知从何时开始，日本光荣公司几乎成了历史战略游戏的代名词，他们制作的游戏所涉及的历史题材包括美洲的革命和独立战争、欧洲的大航海时代、二次大战的亚欧战场、日本的幕府时期等，但光荣公司最长青的题材还是中国的战争系列。

80 年代初光荣公司开始涉足电脑游戏界，他们开发的游戏有动作类、RPG 等，但后来他们发觉与其将并不宽裕的资金和人力用来开发多类型游戏，倒还不如集中力量来开发战略游戏。他们认为电脑最大的长处在运算上。所以他们开发了《三国志》、《水浒传》、《三国志 II》，由于他们的执着和认真，使《三国志 II》在 80 年代末期风靡世界，从而奠定了

光荣在战略游戏方面的世界领先地位。随后光荣公司开始开发涉及各国历史策略模拟游戏，而且每个游戏推出日文版、英文版以及中文版。

在中文游戏界，和光荣公司合作的是台湾颇有实力的第三波，他们先后将《元朝秘史——苍狼和白鹿》、《三国志 III 中文版》、《三国志 IV 中文版》、《欧陆战线》、《项刘记》、《信长之野望霸王传》、《信长之野望天翔记》、《魔眼邪神之赛贝特传说》改编成中文游戏，而且改编的周期越来越短，可见光荣游戏在玩家心目中的地位和第三波的实力。

台湾方面的智冠公司 1992 年推出的《三国演义》虽然有模仿《三国志 II》的嫌疑，但游戏在谋略方面的加强使这款游戏成为最经典的战略游戏之一。而台湾因此也刮起了一阵类似《三国演义》的战略游戏风潮，在那个时期的三国作品有《战国策》、《隋唐英雄传》、《楚汉相争 II》、《大时代》等，但几乎没有什么作品可以给玩家太深的印象。

欧美方面似乎对制作战略游戏并不是太在意，虽然间或有些《恺撒大帝》的作品，但很少有什么好作品可以在中文地区引起轰动。

让我谈战略游戏，就不能不说《三国》游戏，因为它是战略游戏题材中的永恒明星。

我是在 1991 年学业结束后开始拥有一部 PC 机的，一个星期后升级到 286，三个月后增加了一个 20M 的硬盘，而在 1992 年起我便开始在单色显示器上运行《三国演义》，虽百回而不厌，从此我的游戏生涯就和《三国演义》连在了一起。

1993 年我为《电脑》杂志写下了《煮酒论英雄》，开始了我的游戏写作生涯，并且以这篇文章认识了很多很多的朋友。让我们用今天的眼光再来看看《三国演义》。

如何评论《三国演义》呢？它是当时的奇迹，是里程碑。

原著《三国演义》不是数字游戏，所以任何用单纯的数字来处理这部作品的游戏必定会失败，《三国演义》最大的特点就是在整体上突破了数字化的概念，尤其在游戏的策略上很有原著的精髓。试想，以数千精锐击退对方数万大军的情节在原著中时有发生，而在游戏中我们也能做到。这种以少胜多的胜利感是玩家在游戏中的最大享受和满足。我们可以略施小计将敌国调度得疲于奔命；也可将敌人的退路切断“包饺子”；更可以采用火、水攻击让敌人的大军团“樯橹灰飞烟灭。”这不是类似玩无敌《DOOMII》横扫千军的快感，而是人类灵者的快感，是我最喜欢的感觉。

然而，这款当时让人百玩不厌的游戏毕竟有着太多的程序化痕迹，而这些程序化的痕迹让游戏多少有些数字化。比如我最不以为然的是游戏提供了武将忠诚度的参数，而且参数是明数。实在难以相信类似孟达、吕布之流居然会对玩家百分之百的忠心，要知道三国的魅力之一就是其风云变幻莫测，即使是父亲、儿子也互相不信任，袁绍败于官渡、刘璋痛失益州等故事都和手下的叛变有关，所以游戏的这个参数严重削弱了游戏的可玩性。

此外，游戏比较侧重于程序化的表现还在于军师智慧数值的对比决定谋略的成功可能性，火攻和水攻的杀伤力太夸张，而且千篇一律没有变化，只要综合一定的条件就能成功，于是谋略到后来几乎成了数字游戏，这是非常让人感到遗憾的；游戏的自治功能虽然不错，但有太严重的取巧性；对手的智能太低，只能靠严重的作弊来取胜；游戏的后期进行味如嚼蜡，完全没有难度可言，这些都是非常不足的。再加上游戏的一些漏洞和不合理不完善的经济、外交设定使游戏破绽百出，但直到今天，它在我心中还是最优秀的《三国演义》，因为它是唯一能将战略的精髓部分体现在游戏中的。

从《三国志 II》到《三国志 IV》，我们所看到的变化似乎只有地图和更加繁琐的功能和稍微简便的操作，因为这时的战略游戏已完全依赖鼠标操作。

《三国志 IV》的界面无疑是非常壮观的，立体的高解析度地图无疑让人感到气势磅礴，而《三国演义》需要的就是这种气势——“江山归我取”。

《三国志 IV》的最大特点在于游戏提供了非常繁杂的功能来折磨玩家，如果我玩《三国演义》只要三个小时可以解决战斗，但如果玩《三国志 IV》，没有十多个小时玩家是无法下岗的，游戏提供的战场也有些变化，出现了接触战和攻防战，谋略在接触战时使用非常有用，但各种魔法的应用似乎是不应该出现在《三国》游戏中，而且由于变数的关系，相信大家可能还是更希望以武力取胜，所以《三国志 IV》犯了一个战略游戏的最大忌讳——胜负在战斗前早已知道，这和《三国演义》在早期的战斗中胜负打过才知的特点相差太大。此外《三国志》系列游戏的敌人似乎太爱好和平了，完全失去了原著中“群雄割据，共争其鹿”的时代气息。所以支撑《三国志 IV》的热点除了多时期多君主和自定义君主等功能外，这款游戏的整体表现并不是很好。谋略在游戏中无法体现是它的最大失败，这不是仅靠多些攻城工具或者加些水战可以弥补的。

闲来无事将《三国志 III》拿了出来，这款游戏的地图用今天的眼光来看无疑是非常糟糕的，但我发现它真的比 IV 代精彩。几天后我来到朋友处，正好发现他也在玩 III 代，彼此说起都觉得 III 代真的比 IV 代在游戏的可玩性上精彩很多。比如骑兵，在 III 代中骑兵的作用被表现得淋漓尽致，而在 IV 代中骑兵竟然变成了一种装饰性的累赘，这是无法让人接受的；III 代在攻防时对关卡的占领无疑是非常新颖的，而且也是非常符合历史的真实性的；III 代的政治、经济、外交上的设定相对简单实用，不象 IV 代那样华而不实。然而最可惜的是 III 代的自治功能太差，尤其是前线部队会忽然攻击邻国，我想没有刘备的指示，关羽是不会自作主张地挥师伐曹的，而在 IV 代中这点得到了改善，然而问题是自治虽然分了种类，但似乎我并没有发现这些种类的区别到底有多大。

再看看《三国志 II》，这是一款类似于《三国演义》的游戏，或者说《三国演义》是模仿《三国志 II》而制作的，同样武力的作用在《三国》系列中过分的强调和使用是会严重削弱《三国》游戏的魅力的，这也是我始终无法在以后的《三国》系列游戏中能够再次体验那种灵者快感的原因。

此外 1995 年改编日本 PC98 的《卧龙传》也曾引起玩家的期待，但出版后反应平平，游戏是让玩家扮演军师的角色，各种政治、外交、经济上的操作并不多，但问题是玩家将被紧紧地箍在一个圈圈中进行游戏，游戏的人才不能挖掘也不能收降也是游戏的致命伤，因为任何一个《三国》游戏玩家都试图在游戏中通过对人才的运用而改变历史，而游戏在这方面过于尊重历史而严重影响了玩家的游戏感觉，所以可说是得不偿失。这款游戏的最大优势在于常规战斗中阵法的运用非常考人，我就喜欢在这款游戏中享受排兵布阵的感觉，而且和《三国志英杰传》不同，游戏采用非常新颖的即时战斗模式，使游戏在战斗时异常紧张刺激，但同样谋略部分在游戏中的被忽略使玩家对游戏的兴趣和感觉大为减低。

对我来说，至今所玩过的最精彩的战略游戏应该算是《天翔记》，我喜欢这款游戏在战略上的真实表现，虽然有人指责这款游戏因真实而太过繁杂，但这也只是玩家的一些完美心理在作怪，其实游戏中的军团自治功能可让玩家的大局观在游戏中得到完美的体现，这

才是战略的精髓之一。

在日本战略游戏中，《银河英雄传说》系列也可以算是一个不朽的篇章，这部改编之同名卡通片的系列游戏屡屡登上日本 PC GAME 冠军宝座，更在微波的努力汉化下来到中文地区，让人忽然感到一种完全不同的风格所体现出来的魅力。

3.2 江山风——如何玩战略游戏

任何一款战略游戏都有外政和内政，外政主要包括军事和外交，内政则由军事、开发、人事组成，此外战略游戏应该有查询和系统的机能。我通过下面的几方面来给大家讲解战略游戏的玩家策略。

3.2.1 主角和时代的选择

拿到任何一款战略游戏，我们执行后一般都要选择主角和时代，主角的选择除了那些历史上的君主外，不少游戏都提供自定义君主的功能。而时代则以真实历史发展到某一时期的段落状况。

《三国演义》中的时代

《三国演义》提供了六个时代，第一个时代是诸候纷争之机，共有十多名君主可选择扮演，除了扮演凶狠毒辣的董卓外，其他势力都相对很弱，尤其这一时代的刘备，将不过关、张，兵不过三百，所以只有暂时离开中原，到南方发展才是聪明之举；第二个时代是“三让徐州”之后，可扮演的君主也有十多人，曹操和袁绍的势力在北方相持不下，中原的吕布、袁术、刘表又势均力敌，所以在东海的刘备可以有机会南征发展势力，从而巩固自己的地盘，两、三年后灭吕布和袁术，则三强鼎足既而光复汉室外的梦想指日可待；第三个时代是刘备败往新野之际，可选君主中吕布、袁术等人已在历史舞台消失，而这也是刘备面临极大危机的生死关头，唯一的方法是马上借助刘表的力量打开缺口，否则必死无疑；第四个时代是赤壁之战后，刘备虽拥有四郡，但曹操马上会进行攻击，所以集中力量在一个地方，然后火速攻击曹操的西北方，双方经过数次攻防转换后，刘备应该有能力站住，虽然曹操的势力会将孙权消灭，但只要刘备熬得住，最后的胜利就是玩家的；第五个时代是定军山之后，三足鼎立之势已形成，可扮演的君主只有刘备、曹操、孙权、孟获和新君主，刘备拥有一定的实力和本钱足够应付曹操和孙权；第六个时代孔明命丧五丈原，姜维准备伐魏，这个时代相对非常萧条，大部分的三国英雄已魂归天国，所以这个时代的人才非常缺乏，但无论扮演谁都有实力统一天下。

建议玩家在开始尝试这款战略游戏时，先选择一些有实力的君主和相应时代，以便熟悉游戏的操作。

3.2.2 内政中的资源开发

在战略游戏中，我们首先面对的是内外的困扰，因为玩家所拥有的领土不一定有很多的人口和资源，而诸候列强又在四周虎视耽耽，所以如何处理内外政则是游戏开始的关键，而金钱则是战略游戏中胜利之国的血液。所以我们在着手开始战略游戏时，如果不是无法立足的话，应该将精力多放在内政上，就象刘伯温曾经劝鉴朱元璋的名言："广积粮，缓称王。"

《三国演义》中的内政

这款游戏有相对丰富的内政，假设一个大城市，拥有 100000 万人口，那么在这样的城市中获得金钱的数目就相对 5000 人的小城市多些，所以在游戏中，中原的省郡人口多、资源广，而南方地区人口稀少，限制了军队的扩充，所以在中原立足是很有优势的。在游戏中，君主委派将领开发土地是为了提高地区的收获，治水是为了防止水灾带来的灾难，城市越大，土地值越高，收获也就越多。

3.2.3 内政中的战争准备

战略游戏的一个重要环节是战争，内政中的战争指令一般是战争前的准备工作，主要包括征兵和训练，征兵数量受到城市人口的限制，并且在某些游戏中会降低城市的民心。此外军队的训练值在战争中关系极大，一支没有训练过的军队是不堪一击的，在《三国志》系列的后期作品中，还加入了士气这个概念，同样士气的高低对战争胜负的影响极大，在《银河英雄传说》系列中，有时士气几乎是主宰战局的关键；此外部队的武器也是重要环节，《三国演义》中只有一种"武器"的概念，而《三国志》中的武器由三代的马、弓箭发展到四代的连弩、抛石车、攻城车、大小舰艇等，在《铁锁的星群》中发展科技，研究各种战舰几乎成了游戏最关键的部分，所以战争准备一定要充足。

3.2.4 粮食

外政的战争不外乎是对他国宣战，我们除了为战争准备兵员、装备外，非常关键的一点是必需准备军粮。游戏中的粮食储备在战略游戏中和金钱、兵员一样重要，如果没有粮食，任何国家是无法安定和支持下去的，任何军队是无法打胜仗的。

《三国演义》中的粮食

《三国演义》中粮食在外政的战争过程中显得格外重要，在每次战争开始前，军师都会告诉玩家这场战争所需要耗费粮食的数量，在战争中，将敌人粮食烧毁是以弱胜强的谋略，比如双方军力相差两倍，敌强我弱，玩家就可考虑用自己的高谋略的将领接近敌人最弱小的军队，然后烧毁他们的粮食，等敌人粮食消耗殆尽，敌人军队的数量就会急剧下降，

这时一鼓作气可将敌军完全击败。有时我们还可以将敌人的退路一一封住，然后用烧粮之计，可以将敌人一网打尽。

粮食的来源和金钱一样，主要是地区的收入，但如果地区的收入不足以支持当地军队的消耗，那么这时玩家可以考虑用金钱购买粮食以备急需。

3.2.5　人才的任用

战略游戏的精髓之一是人才的应用，就象刘邦曾经说过自己运筹帷幄决胜千里的能力比不上张良，统帅百万之师战必胜、攻必克的能力比不上韩信，管理内政使0三军不缺粮草军饷的能力比不上萧何，但他之所以能天下，就是因为能够用人。而玩家在游戏中更多的便是要学习刘邦如何用人。

军师的作用在古代历史的战略游戏中非常关键，尤其在《三国演义》中，好的军师可以让周围国家听玩家指挥棒的指挥，这时玩家几乎已成为天下的霸主，无人能够抵挡玩家的谋略和外交攻势。所以诸葛孔明先生就成为这款游戏中广大玩家争相寻找的人才，仿佛真的是有了孔明就有了天下。这种过分夸张的军师能力和敌人的愚蠢使游戏的进行太过于公式化。

在《三国志》系列中，军师的作用就没有《三国演义》那么明显和夸张，虽然好的军师可以给玩家好的建议和准确的判断，但这也不是我们所需要的魁儡军师。《卧龙传》是提供军师这个职位给玩家扮演的，本来这个题材很好，但游戏的不少方面欠缺使游戏整体表现不好，军师的特长也没有很好刻画出来。

然而，无论如何，玩家在玩战略游戏中一定要留意谋略过人的人才，因为这些人才是玩家在战略过程中扭转乾坤的关键人物。

此外在古代历史游戏中，勇猛的武将是冲锋陷阵的好帮手，吕布、张飞、典韦等猛将在战场的作用是非常大的。

而不少战略游戏除了有人物的战斗力、智力参数外，还有政治力，这是人物管理能力的值，这些人物最适合管理后方的城市，如果战略游戏提供自治功能，玩家大可将后方基地交给这些政治力较高的人自己管理。

《三国志 IV》

人才的综合能力在现在的战略游戏中越来越复杂，以《三国志 IV》为例，人才的各项指标高达数十项，不但有战斗力、智力、体力、政治能力的各方面数值，还有其在指挥上的各类能力，或者擅长带领骑兵，或者擅长带领步兵，又或者擅长带领弓兵等。此外在谋略上，每个人才也不尽相同，有的会在防守城池时用“落石”击退敌人的攻城部队，有的则会在平原交战时用“落雷”或者“火计”大量杀伤敌人部队。

除了人才的能力外，玩家还必须时刻注意手下将领的忠诚度，因为如果某一将领忠诚度太低的话，是很可能被对方国家挖走的。此时玩家可以考虑用钱财、宝物的奖赏提高他们的忠诚度。

人才的获得在战略游戏中一般有这些方式，一是血缘关系的加入，比如在《三国演义》

中刘备的儿子刘禅、张飞的儿子张苞等都会加入刘备军中，这些因血缘而加入的将领大都忠诚度较高；二是慕名而来的加入，这样的加入方式需要君主有极高的名望，而且还得提防来人是否是对方派来卧底的奸细；三是战争俘虏的加入，如果一场战争结束，被玩家擒获的将领愿意投降，那么他就会加入玩家的阵营，但这些将领的忠诚度一开始很低。四是挖掘人才的加入，在每个地方，在不同的时期都有一些人才出现，如果玩家留心注意或者派人寻找的话，是可以将他们收为麾下的。

在不少战略游戏中，增加了对部下提升官职的功能，比如《信长之野望天翔记》中你就可以为手下将领加官晋爵，这种设计非常合理和有人性。

最后玩家们应该注意的是，在不少战略游戏中，人才的能力是可以提升的，比如在《三国演义》中，适当地奖赏宝刀、宝马、美女和兵书是可以提高人才相应的武力、智力和魅力的。而在《天翔记》中，人才之间可以互相学习对方的长处；在《银河英雄传说》系列中，经验的提升也可以增加人才的各方面能力，这些都是人才运用上应该注意的。

3.2.6 外交和战略

在战略游戏中，外交的处理是应该非常小心的，如果你的国家腹背受敌，那么和一方结盟而和另一方对恃是最好的选择。虽然《三国演义》借助军师的力量可以让敌国互相战争，又或者让他们出动军队为你发动的战争打冲锋，但这些都过分夸大了外交的功效。事实上，合理的外交途径应该是玩家慎重面对的重要抉择。现在战略游戏发展的趋势大致是将外交作为游戏中的一种缓冲，而且破坏外交会丧失武将的忠诚度，所以大家用外交途径结盟或者撕毁盟约时都要务必小心。

3.2.7 战争

虽然孙子曰："不战屈人之兵"乃是战略中最上层的境界，但在战略游戏中，你必须用自己的军事力量通过战争达到统一领土的目的。

在战略游戏中，玩家面对的是对手多少有作弊嫌疑的，比如说《三国演义》中敌国的建设速度几乎是你的十倍，而在这样的恶劣环境下，玩家必须学习求生的能力，善于运用谋略战胜作弊的电脑。

《三国演义》

也许是《三国演义》玩得太多的缘故，我非常喜欢这款战略游戏，虽然电脑作弊太严重，但我反而将这种作弊看作是一种挑战。我曾经尝试过在第四个时期放弃大量的地区而集中力量攻击曹操的腹地；也尝试过让赵云统帅一万军队将敌人的防线撕开一道口子，然后纵深到敌人的北方基地，在那里建立根据地，为我运来大量的粮草和黄金；对玩家来说，建立稳固的根据地是胜负的关键，然后你面临的是运用相对弱小的兵力去抢夺资源，而根据地外的防线没有被敌人突破时，你所作的战争对一些城池的得失不必太放在心上。

电脑游戏的战争都提供给玩家以少胜多的谋略，在这点上我还是欣赏《三国演义》的

表现，虽然谋略在战斗中非常夸张，但真的能够让玩家感到骄傲和满足。

在《三国演义》的战斗中，你一定要使用谋略才能获得胜利，因为电脑作弊的行为使双方发展的速度相差太大，这种差距在游戏早期更是让玩家陷入重重的危机之中，摆脱这种危机就必须用有限的资源和谋略打上一两场关键性的战役。比如第二个时代的刘备，我就喜欢在开始用刘备和张飞南下攻击刘繇，先用弓箭攻击对方君主的大军团，然后让张飞撤退到对方的后方，切断对方的退路，最后一鼓作气消灭对方君主的部队，于是南方平定，又获得太史策等猛将，刘备的基业在开始几个月就初具规模。同样在《三国演义》中，结合气候的变化和具体的地形，如在大风时火攻对方树林中的部队，又或者在大雨滂沱时水攻对方河边的部队，都可以给敌人的军队造成致命的打击；陷阱和烧粮合用可消耗敌人人力和物力；围攻能极大地加强我方的打击力量。这些谋略的综合使用加上对地形乃至地图的整体观念，可以使我们击败作弊的电脑对手。

战略游戏中四通八达的城市肯定是兵家必争之地，玩家和电脑会在这些地方反复地争夺，这些城市既是你防守的屏障，也是你出击的战壕，所以大家一定要注意避免战线过长，在这些关键城池积累力量并保证后面基地的生产可说是战略游戏中最关键的目标。如果你能够做到这点，那么胜利对你来说只是个时间的问题。

在某些游戏中，我们的确可以做到不战而屈人之兵，比如《三国志 III 》中，我们可以对某些君臣运用劝降功能。

在《银河英雄传说》系列中，战斗方法和《三国演义》相比有了极大的改变，我非常欣赏这款游戏在战斗中勇气的表现，因为我经常在战斗中依靠勇气指挥自己相对弱小的舰队将敌人的大部队击溃。谋略在这些游戏中已从文字变成了真正的运用，比如诱敌就不再是点一下菜单，而是真的要调动阵形，在预计到敌人下部行动时给予迎头痛击。

关于战争最后要说的是一头狮子带领一群绵羊可以击败一头绵羊带领的一群狮子，大家任命军团的指挥官时务必小心，如果是猛将的话，再加以谋略过人的军师辅佐，在战场上完全游刃有余。

3.2.8 自然灾难的影响

这里我谈谈自然灾难对战略游戏的影响，任何一块土地，都会有天灾降临的可能，比如洪水、蝗虫、干旱。这些灾难会给你的领地带来开发上的倒退、粮食的减产、军队的损失、人口的减少。所以避免这些灾难相对来说就变得很重要，在《三国志》系列游戏中，我们看到越来越多的针对自然灾难的内政出现，比如治水等，而在《三国演义》中我采用的方式是每年三月存盘一次。

3.2.9 自治的应用

我第一次玩《三国演义》时因为不知道自治的功能，结果用了三天才打爆了游戏，后来知道自治这个功能后游戏周期急剧下降，现在平均三个小时我就可以完成一个君主的霸业，可见自治在游戏中的关键性。

所谓自治是让电脑帮你管理大部分事务，而你的任务主要是在人事上和重大决策中作出相应的调动和指令。在《三国演义》中，自治的管理能力和效率是玩家的三到四倍，所以将后方基地完全交给手下自治是非常明智的。但选择的人选一定是要有头脑的文职人员，如果选择一个头脑简单四肢发达的家伙，那个地域的发展可能很难有起色（这点《三国演义》例外）。

在《三国志》III 中，自治的省份会主动攻击他国，有时惨败而归之余也让玩家时时为外围的自治将领提心吊胆，往往最后还是收回这些地域的管理权。而在后作《三国志 IV》中，这点得到了改善，但他们自治的目的虽有名称上的区别，然而实际上相差并不大。在我记忆中感觉上在自治方面做得最好的还是《信长之野望天翔记》，因为在这款游戏中，自治的功能增加了一定的限制，你可以在大局上控制你自治的军团或攻或守，又或者积蓄力量，这些真是一款战略游戏应该表现出来的大局观。

最后我来分析下《三国演义 II》的指令和《银河列国志之铁锁星群》，让大家了解一款战略游戏的主要操作和游戏流程到底是什么样的。

《三国演义 II》的指令

《三国演义 II》是款最新的战略游戏，命令的繁杂几乎超越《三国志 IV》，总共有一百多项，包括：

军事指令：战争、训练、征兵、募兵、制作兵器等共九项，要制作好的武器，玩家通过这些命令发动战争、训练士兵、征募部队或者制作兵器等，游戏增加的发明功能可以让智力超过 90 的发明家来尝试制作新兵器，在这点上非常有新意。内政指令：包括开发、治水、屯田、搜刮、买卖等九项，我们前面所介绍的开发资源、预防水灾、广积粮食和商业买卖用这些指令实现，在《三国演义 II》中玩家要为每位武将购买兵器是一项非常繁琐的事。

外交指令：包括同盟、朝廷、外族等十二项，在这点上我们可以看出外交功能在《三国演义 II》上得到加强，由于身处汉朝名存实亡的时代，所以如何和朝廷打交道则是游戏给玩家的一个新难题。

计谋指令：包括二虎争食、驱虎吞狼、借刀杀人、浑水摸鱼、黄巾起义、反间计、策反、暗杀、伪书使疑、假道伐孚虎、破坏城墙、苦肉计、诱降、烧粮等十四项，非常齐全。

人事指令：包括征召、任命、委任、赏赐、处分五项。这次的处分甚至包括了斩首功能。

情报指令：包括查询功能外，另外还增加了会议和搜寻功能。

机能指令：存盘等功能。

执行指令：由于战略游戏大都是回合制的，所以在玩家做完每一回合内所能够做完的所有事后，就可以用执行指令让电脑执行它的功能，随后再将控制权交给玩家，在这期间电脑有可能会向玩家采取一定的行动，比如战争、外交等，这时玩家必须全部应付完成后再获得控制权。

《铁锁星群》简单攻略

华义国际继《特勤机甲队》系列和《魔域传说 IV 波斯战记》推出了《银河列国志之铁锁星群》，这是一款在日本 PC GAME 的 LOGIN 榜上取得亚军位置的最新游戏。

游戏的情节是星系中年轻的卡鲁雷翁国王葛莱姆在父亲被刺后回国继承了王位，他面对的是政局动荡的王国、叛变的卡依将军、咄咄逼人的皇国解放机构和其它各国的沉默观望，在这危机四浮的关键时刻，你首先得整顿力量抗击对手的攻击。这是游戏的第一阶段。叛变力量会向你发出挑衅，而你必须在百废待举之时应付这艰难的时刻，虽然你能用卫星来增加星球的防御力，但每一回合都需要一定的工业力和金钱，所以这个时期已够你手忙脚乱一阵了。

在平息叛乱成功后，第二阶段时你的目光是建立宇宙的同盟，建立宇宙的舰队，你得充分利用你圆滑的外交手腕、强大的军事力量、无限的工业能力、忠诚的精英人才来完成这一梦想，让那些讨厌战争的人拥有和平，让那些喜欢战争的人进入坟墓，让那些不知道战争的人永远不知道什么是战争，这也是你的梦想。游戏的第二阶段难度并不是很大，我在这里就游戏的一些战斗细节来与玩家一起探讨：

游戏的四种主要战斗部队分别是航空母舰、突击舰、爆击舰、打击舰，虽然打击舰的攻防能力比较弱，但它是唯一能防御空中打击的，所以作为舰队的旗舰最合适，加上母舰和爆击舰的组合很容易将敌人的快速部队消灭，然后再解决敌人的旗舰；突击舰的速度无疑是让人惊叹的，在要命的要塞战中，我经历了数次的失败后才发现利用航空母舰的待命攻击加上突击舰旗舰的快速绕圈来吸引敌人炮塔的攻击才是攻占要塞的可行方法；星系占领战时你得尝试不同角度的攻击，让敌人的主星暴露在你的第一火力下才能让某些防备森严的星系瓦解；避开敌人的从星，而直接攻击敌人的主星再占领对方不设防的从星是最便宜的事；在舰队遭遇敌人数支舰队时你一定要尝试主动攻击，因为攻击后可以马上得到补充，而如果等敌人车轮攻击时，你就准备回老家吧。

游戏的后期在攻击利葛马尔的主星时，游戏将产生一种新的力量，我初次也是准备不足，在凌晨两点本想泡咖啡庆祝最后的胜利，谁知这种力量是我的舰队无法抵挡的（游戏如此安排），我得准备牺牲两支舰队才能换取新科技，并得用五个月的时间才能生产出第一批可以和敌人生物舰队相抗衡的舰队，而这时对方的魔手已几乎夺取了六分之一的宇宙，我国的工业力和经济力都遭受空前的打击，气得我顿时没了喝咖啡的念头，再整顿游戏规定的四支舰队长途跋涉才制止对方的扩张，于是到天亮才爆了机，可真够人受的。各位玩家务必在做好各种准备后才进行游戏的第三阶段战役，而且各舰队一定要到位，稍微一接触后马上退避，在新舰队造好前千万不要尝试攻击。

游戏的类型基本上可看成将《三国志》类的战略游戏搬上了银河中，除了辽阔的星群会给你带来极大的利润和人才外，强大的工业力量能产生尖端的科技，而融入科技力量的最新战机和舰队才是你制胜的无敌长矛。

3.3 战略游戏精品屋

在这里我还是为286/16/1MBRAM/黑白单色显示器的玩家介绍能够在这样配置上玩的游戏——《三国演义》，这是款非常优秀的战略游戏，在黑白上的表现并不比彩色显示器上相差多少。

《欧陆战线》，描写二次大战中欧洲战场的史诗，可扮演盟军或者德军再到当年的杀戮世界中。我个人认为虽然战术是这首史诗中的文法技巧，但正义和和平才是史诗中的主题。

《独立战争》，这是描写新兴的美利坚合众国如何为了自由和民主而爆发的独立战争故事。

《项刘记》，历史回到了遥远的秦末，一场轰轰烈烈的农民起义铸造了一个英雄和一个无赖，这款游戏所反应的历史战争就是这个英雄和无赖之间的战争。

《美国的恶梦》，由华义国际引进的改编 PC98 作品的战略游戏，游戏所想象的年代是未来，各种资料的运用十分合理，但可惜有一定的 AI 错误。

《三国志 II》、《三国志 III》、《三国志 IV》、《三国志 V》是光荣公司的一个主要系列游戏，风云变幻到三国时代是战略游戏的永恒体裁，我们也在这一款经典的作品中看到战略游戏的发展历程，也看到《三国志》系列从 DOS 跑到 WINDOWS 上，或许还有更好的《三国志》作品在不久的将来会来到我们面前。

《银河英雄传说 III SP》和《银河英雄传说 IV EX》是和《三国》系列不同口味的战略作品，如果你在《三国》类型的战略游戏中所向无敌，那么可以考虑选择这种游戏尝点新鲜。

《信长之野望霸王传》、《信长之野望天翔记》是《信长之野望》系列中的两部被汉化的作品，日本历史演变中，信长的时代就象是中国的三国时代一样让人感叹，我喜欢这个时代的英雄如武田信玄如同喜欢中国历史上的名将，而《信长之野望天翔记》无疑是光荣公司开发的最优秀的战略游戏作品。

《盟军统帅》，这是款以二次大战太平洋战争为背景的战略游戏，从制作上看是非常优秀的作品，但我不喜欢游戏提供日军方面的扮演项，因为我觉得多少有些军国主义复活的嫌疑。

《铁锁的星群》，介绍可看前面文章。

第四章

恐怖谷——如何玩恐怖游戏

本章内容：

- ▶评说国内外的恐怖游戏
- ▶制作成功的恐怖游戏介绍
- ▶各种恐怖制作方式介绍
- ▶如何玩恐怖游戏
- ▶恐怖游戏精品推荐

4.1 恐怖游戏综述

恐怖生于人的内心，生于人类的无知、罪恶和狂妄。

优秀的恐怖作品带给人的应该是灵魂的洗礼，用罪恶的情节和场面来清洗人类灵魂中罪恶的一面，让人类灵魂中善良的一面得到解放和觉醒。

4.1.1 I—MOTION & ALONE IN THE DARK

“月黑风高，苍影漆凄，这情景忽然在我的眼前出现——，他走进了悬崖岸边的那间古宅，虽然人人中年后的身子稍嫌肥胖，但他依然身手矫健地避开了花园中巡逻的海盗，攀上了二楼的楼梯，见有间屋子灯火摇曳，里面有个小女孩正在床上酣睡，他便从窗口爬了进去，这时仿佛听到有个女人在楼下发出恐怖的笑声，但他还是不顾一切地跳了进去，因为这个叫葛瑞丝的女孩被人绑架，而他也是历经千辛万若才来到这儿，现在已没什么可阻挡他去拥抱她，将她抱回自己的房间。忽然，屋角边的小丑木偶好象动了下，他回头看时又似乎没动过，“莫不是眼睛花了？”他想，而女孩也醒来，看到了他，也看到他父亲身后出现了小丑恶魔般的眼睛，女孩瞪大了惊恐的眼睛都来不及出声，小丑的手已插人了他的咽喉，又听到那可怕的女人在楼下疯狂地笑着……”

记得去年我为《电脑》杂志写《鬼屋魔影 II——ALONE IN THE DARK II》全攻略时，是用上面这段开头的。我之所以要用这样恐怖的语言来构造一个如此恐怖的环境是因为任何一款恐怖游戏如果没有恐怖的气氛，那么它就象一个让人笑不出的喜剧和让人流

不下眼泪的悲剧一样失败。

PC GAME(这里的 PC 包括 APPLE、MAC 系列微机)的历史并不是很长，但将恐怖作品搬到 PC GAME 上可追溯到 INFOCOM 公司的纯文字游戏《THE LURKING HORROR》(台湾地区翻译为《潜藏的恐惧》)，但由于 CPU 的限制使恐怖游戏的发展受到极大的限制，其无法表达恐怖气氛的致命弱点使恐怖游戏始终在 PC GAME 的门口徘徊，而在 1993 年前我们可以见到《MOONMIST》(月雾)、《遗产故事》、《AHEILAI》、《古堡禁地》、《蜡像馆之谜》等，但都无法在玩家的心目中留下印象，直到 I—MOTION 公司在 1993 年推出了他们的经典代表作——《ALONE IN THE DARK》。

可能我们再也找不到一家象法国 I—MOTION 这样热衷于制作恐怖游戏的公司，截止到 1995 年底的三年内，他们分别推出了五款恐怖游戏，而《ALONE IN THE DARK 》系列就占了三部。

1993 年，世界 PC 引来了 386 的颠峰时代，而 3D STUDIO 也开始普遍在 PC GAME 中得到应用，这点法国的 I—MOTION 和 CRYO 无疑是走在了最前面。其中后者推出了《疯狂大飙车》将 3D 贴图技术运用在赛车游戏上，而 I—MOTION 则将 3D STUDIO 技术成功地运用到动作恐怖游戏中。在《ALONE IN THE DARK》中，人物造型是以几何体构成，虽然粗糙的画面远远比不上当时其它游戏精美，但正是这种粗糙的几何图形构成的主角以类似于电影多角分镜的模式在游戏中运动，使玩家很自然地感觉到主角的真正存在，并将自己融入游戏情节中。而此时你会感觉到重重的危机恐怖感从四面八方向你压来，配上深沉、紧张的音乐，诡密、曲折的剧情，丑陋、凶狠的对手使你更加无助，于是《ALONE IN THE DARK》成为了恐怖游戏的里程碑。

虽然当时另有几部恐怖作品比如《黑暗之蛊》、《恶梦禁地》，但似乎在表达手法上 I—MOTION 更胜一筹，但这并不是说它无懈可击，抛开因硬件限制的图形质量不说，我们来看看这游戏，在第一代中玩家可选择能力相同的男主角侦探康比和女继承人埃默莉，在游戏中你必须和各种强大难缠的鬼怪交手，运用你的智慧和各种物品、机关将他们消灭来寻找这屋子中隐藏的秘密。你很容易死亡，而且死亡后的样子绝对让你看着不舒服，而这种死亡和严重的挫折感虽然会让你感到暂时的恐怖并加长游戏的耐玩性，但它一再打断了玩家的恐怖感也是这种类型游戏最致命的地方，你可以设想如果为了对付一个敌人我一再存盘、死亡、读盘、死亡、读盘、死亡而烦不胜烦的话，则游戏恐怖的气氛顿时被冲得一干二净。在《ALONE IN THE DARK》的续作 II、III 代中这种遗憾更之为甚。

《ALONE IN THE DARK》系列中最成功的地方是运用了多角度分镜方式，而危机就潜伏在这不同的分镜之中，恐怖作品中最紧要的欧希立柯悬念手法在游戏中运用得非常成熟，比如在游戏中我们可以在一些地方看到鬼怪闪烁的影子、或者是时远时近的呼吸声，游戏的谜题也是抽丝薄茧般层层揭开，随着你与真相的距离越近，危机感也就越大。同时电影蒙太奇的手法在游戏中也运用得非常好，这和欧美恐怖电影作品得使用上千人力、千万美金相比，I—MOTION 的作品可说是难能可贵的。

《ALONE IN THE DARK》系列是有很强的动作成分，这种 3D 模式下的动作处理在当时引起了游戏界的轰动。在游戏第一代中设置了不少机关，你可以运用门、窗、衣柜等道具消灭对手，但不少玩家嫌这样的处理太麻烦和让人无法接受。在听取了玩家意见后 I—

MOTION 在制作 II 代作品时就摆明了要玩家努力刻苦训练基本功和杀敌本领，所以在 II、III 代中我们要硬碰硬地战斗，甚至在 II 代中一开始我们就得用六发子弹的手枪和敌人无限子弹的机关枪斗。虽然游戏还是提供了一些智谋的运用，比如 II 代中可用毒药来消灭敌人，也可以利用建筑的特点，比如往烟囱中扔手榴弹来有效地杀敌。游戏中没有多余的子弹可供你浪费，虽然我们相信康比是个出众的神枪手，可惜我们不是；游戏中也没有多余的药水供你恢复，虽然游戏中安排药水的存在本来就不合理，但我们没理由不渴望处处是药水；游戏的谜题越来越海阔天空，让人不知所措，这些缺点虽然不影响加上了语音功能的 II 代的再度辉煌，但却让 III 代走进了坟墓。原因只有一个——恐怖被太多的难题和挫折所替代。

II 代中以一小女孩来接替主角康比进行游戏的设计应该说是非常成功的，但在 III 代却变成了更离奇的主角死亡后转变成一只恐怖的红眼猫，然后再在印地安的法术中得到再生的情节却让人提不起兴趣。由于 I—MOTION 公司的主要核心成员在 II 代制作后就离去，所以 III 代保持原作的优点都勉强，因而只能在情节上以离奇来取胜，当然结果是有目共睹的惨淡。

记得和一位游戏朋友谈论起《ALONE IN THE DARK》时，他笑着说还不如去玩《DOOM》痛快得多。而我想提醒 I—MOTION 公司的也只有这句话——如果喜欢尽情地屠杀敌人，我还不如去打《DOOM II》了。

其实 I—MOTTON 公司在 1994 年推出了另一款非常经典的恐怖作品——《魔影哈雷》，当时我是深深地被这款游戏迷住了，其取自于《ALONE IN THE DARK》的一段文字：

“银河如同一把熊熊烈火，在漆黑的宇宙中闪耀着光芒。在一些遥远无及的星辰中，我们人类的肉眼本来是应该无法捕捉它们的影子，但它们却在狡猾和诡秘地用寒光向我们发出一阵阵的冷笑，即使是天空中重重的雾云都无法将这种寒光阻挡，而我们的村庄中也能感觉到风都给凝结了。我虽然看到了它，却无法叫出它的名字，但是这样的星星在无限的银河中何止成千上万，渺小的我又怎么能对此妄加臆测？”

这段真实的文字记载是 1824 访问美东的英国贵族、天文学家 LORD ALLISTAIR-BOLEKINE 笔记中的片断，在他的笔记中他认为在美东有一块不为人知的空地，在那里时空和空间将会产生另一种解释。在《魔影哈雷》这款 PC GAME 中你扮演阅读了这笔记的英国天文学家 JOHN CARTER。他在 1910 年趁哈雷慧星通过地球时想在那神秘的时空拍摄到它的照片——但他不知道曾经真实发生过的事，BOLEKINE 在那儿看到哈雷慧星后发疯了。

死亡的阴影在这款游戏中时时纠缠着你，对于无知的恐惧无时不敲打着我的心房，但这款游戏最失败的是它的图形实在太差了。相信 I—MOTION 公司自己都知道这方面的不足。虽然《魔影哈雷》给我留下了深刻的印象，并且获得了 PC GAME 界一片喝彩声，但其文学的一面超越游戏的一面更多，而在众多的 PC GAME 迷中几乎没有立足之地。而我的一位朋友曾经说过：“如果你不会欣赏《魔影哈雷》，就不能算是个真正的 PC GAME 发烧友，大家以为呢？”

I—MOTION 在 1995 年推出的《南极冰怪》是他们制作的最优秀的恐怖游戏，我曾经

早就在去年六月看过这款游戏的DEMO，当时我怎么也无法将如此精美的图形、动画效果和I—MOTION联系起来，直到看到游戏的引论：

“传说中神秘残暴的种族将统治这雪白无瑕的南极冰原。有一座城市，在它的四周有巨大的城墙保护，现在它还应该屹立在那里。在城堡内，有取之不尽的黄金白银和珠宝，还有曾经深深地烙在人类心灵中恐惧的东西，虽然忘记已将那恐惧放入了最深的地方，那是一种退化的生物。在那里居住的人类，平时是多么的平和而安详，他们无所取也无所依，然而当他们听到‘南极冰怪’这名字就会变得惊恐和暴怒。他们相信，如果那生物再次出现，那么人类将劫数难逃……”

这是摘自TERRA INCOGNITA的文章。

《南极冰怪》是款非常精彩的动作恐怖游戏，它虽然将《ALONE IN THE DARK》提到另一个高度，但本质上没有太大的改变，现在市面上很容易找到这款光碟游戏，大家不妨自己来看看。

《ALONE IN THE DARK》已走到了尽头，这并不是说它不能再写续作，而是这种画面、情节、动画的合成体已无法提起玩家的兴趣。你可以看到1995年PSYGNOSIS的作品《ECSTATICA 魔域迷踪》就超越了它很多很多。

4.1.2 THE 7TH GUEST & THE 11TH HOUR

用互动式电影方式来制作游戏，尤其是恐怖游戏也是同样在1993年开始兴起的，人们到现在都不明白TRILOBYTE手中到底拥有什么样的引擎王牌，可以在当时制作《THE 7TH GUEST》这样影响至今的作品，1995年底，世界PC GAME的MPC GAME榜上我们还可以看到《THE 7TH GUEST》。

《THE 7TH GUEST》和《ALONE IN THE DARK》不同，它折磨的不是你的肉体和神经，而是你的灵魂。它将你的灵魂锁进了鬼影缭绕的空间，各种类似电影中的恐怖效果被运用在游戏中，你将更深入地感觉到这种阴森的感觉仿佛象把刀子顶在你的背后心口一般，但你却看不到这把刀。

游戏在当时造成的轰动不小，其对硬件的要求也甚是苛刻。其各种谜题的设计合理，难度也并不大，人性的设计和过关方式减低了因为挫折而带来的恐怖感减弱。我是这款游戏的忠实支持者，甚至可以说——它几乎无懈可击。

《THE 11TH HOUR》是《THE 7TH GUEST》的续作，1995年发行，《THE 7TH GUEST》三倍的庞大容量似乎并没有当年《THE 7TH GUEST》双光碟容量那么引起轰动。但这款游戏决不是《THE 7TH GUEST》的再现，否则TRILOBYTE也没有必要推到1995年底才推出续作，游戏的万分精彩可以证明游戏的制作是极其认真的。在谜题上虽然有所加强，但并不会过分摧残玩家的耐心，更加精美的动画和在SVGA下以全彩色、全屏幕、每秒30祯的速度播放动画让你可大饱眼福，记得是谁说过不相信他们能制作出这样的效果。

关于这两部作品我不想说太多，因为除了气氛、结局和华丽的动画外，这两款作品的GAME乐趣相对弱很多，而用互动式电影方式来制作这类游戏的大家也并不是

TRILOBYRE，而应该算是 SIRRER。

4.1.3 SIERRA & PHANTASMAGORIA、SIMS OF THE FATHERS

1995 年底，游戏史上至今最夸张的七光碟大容量怪物《PHANTASMAGORIA》(《幽魂》)以惊心动魄的脚步声和呼吸声来到了世上。幽魂这两个字在游戏中或许可拆成恐怖的幽灵和罪恶的灵魂，而在这间多年来充满诅咒的古屋中，恐怖的幽灵似乎无处不在地注视着我们的女主角爱德琳，它肆意地进入她的梦中撕毁她的梦想，将过去曾经发生过的血腥罪恶展现在她的脑海中，它妄图用恐怖来挤压她的神经并在她恐怖到极点时再将她的肉体完全摧毁。而此时此刻他的丈夫唐高登已将他罪恶的灵魂出卖给黑暗中窥视的幽灵——卡诺。

说《PHANTASMAGORIA》是一部伦理性的 PC GAME 作品一点不为过，其浓厚的恐怖成分足可以让玩家为之颤抖，虽然有些画面让人更感到恶心，但《PHANTASMAGORIA》的确可以算是 SIERRA 的成功之作。其实我觉得《PHANTASMAGORIA》并无需制作得这么血腥和变态恐怖的，游戏的主题和内涵不错，综合了现代人心理上的恐惧和虐待心理的作祟，将气氛烘托得非常深沉，时时会有令人毛骨悚然的画面和动画将玩家的心揪紧。游戏的目的想通过女主角生死一线的经历和男主角自私罪恶的灵魂来警示世人。游戏的构思和情节也不错，浓郁的游戏感觉让人在惊恐中逃生，在恐怖中求生的欲望使每一位玩家都能深切地感觉到，所以才更加地感到恐怖。这里你不必担心过早地死亡，但七天的时间并不会很漫长，那死亡的阴影和正义的光明终会分出胜负的。但游戏为了能更加刺激人们的感官而加入了大量的血腥暴力场面使游戏失色一些。

其实 SIERRA 早在 1994 年便推出了同类型恐怖游戏《SIMS OF THE FATHERS》(《狩魔猎人之原罪》)，和《PHANTASMAGORIA》一样，SIERRA 的大手笔制作首先是要请著名恐怖作品的作家执笔，比如《PHANTASMAGORIA》的游戏剧本由世界著名冒险游戏作家 ROBERTA WILLIAMS 执笔，而《SIMS OF THE FATHERS》是由 JANE JENSEN 执笔，他的经验使游戏大获成功，并且在不少玩家的心目中，这是款最成功的恐怖游戏，虽然难度相对大了些。

现在，四光碟恐怖游戏《SIMS OF THE FATHERS II》已经上市，看来 SIERRA 已经发现这种互动式的表现方式是最能演绎恐怖游戏的(我个人也这么认为)，而且也最接近电影和生活。面对 SIERRA 的强大财力，看来一时是没有谁敢窥视恐怖游戏之王的宝座的。

最后我想说的是，如果你玩恐怖游戏是为了娱乐，那么你所获得的惊恐感觉是来自你的神经；如果你玩恐怖游戏是为了思索，那么你所获得的惊恐感觉是来自你的内心。而后者的收获一定会多过前者很多很多。

4.2 恐怖谷——如何玩恐怖游戏

这里我们简单地介绍一下如何玩恐怖游戏，事实上恐怖游戏的类型相对其它游戏来说更加广，如 I—MOTION 公司的《ALONE IN THE DARK 》(《鬼屋魔影》)系列是动作加冒险游戏；而 SIERRA 公司的《PHANTASMAGORIA》(《幽魂》)则是纯冒险游戏；至于 TRILOBYTE 公司开发的《THE 7TH GUEST》(《第七位访客》)和《THE 11TH HOUR》(《第 11 小时》)则是解谜斗智游戏，所以这类游戏我以具体的例子加以介绍。在中文地区，大部分的冒险游戏是没有中文汉化的，《鬼屋魔影》系列算是个例外，三代作品都有汉化。

《鬼屋魔影》系列

玩动作冒险游戏，需要玩家有一颗可以承受一定负荷的心脏和敏捷的身手，当然还需要富有联想的大脑，尤其在《鬼屋魔影》系列中，你得将自己的想象发挥到极限，才能将一些物品的作用和游戏细节相互地联系起来。

在一代中，玩家的弹药老是不够，哪怕是百发百中的神枪手，也会发觉自己的弹药数量少得可怜，所以玩家必需用各种家具、机关来阻挡和消灭他们，比如开始时将柜厨推到窗户前挡住从窗户中跳进来的恶鬼，又推动箱子到地板活门上方，挡住活门中爬进来的恶鬼。这两个细节就是对玩家想象力的考验。

玩家可在三楼的架子上找到了油箱，联系到前面拿到的油灯就可以想象到灯火在黑暗中的作用，此外游戏提供的弓箭等奇怪武器和诸如镜子等特殊物品可能是用来对付一些不寻常的怪物，玩家每得到一样东西时不妨先考虑下其可能的作用。你甚至可以想象将蜜糖放在地上，从而将敌人粘住，当然冰块的作用也可以将敌人摔个大跟斗。

在这个系列中，各种钥匙非常考人，除了一次次的尝试外似乎也没什么好的方法可以解决这个问题，对各种房间中的摆设一定要认真观察，如电唱机、雕像、桌球台、书架等，尤其在一些有鬼怪防守的房间更是要认真检查里面的一切蛛丝马迹，发现不寻常的地方、机关一定要尝试接触，而时时存盘的法宝在这种类型的游戏中更是不能忘记，大家千万不要心疼硬盘。

由于是动作冒险游戏，所以玩家不得不在动作的掌握上下点功夫，这种三维动作游戏的控制是非常麻烦的，因为视角的变换，使玩家无法象平面动作游戏一样容易上手，这些都是需要玩家经过无数次苦练才能掌握。

我怀疑这个系列的游戏一定要有攻略本才能让玩家较为简单地完成，某些外地朋友打电话告诉我，他花了一个月的时间才到了《II》代作品的二楼，然而你如果有攻略本领的话，将《II》代作品完整地玩一次只需要三个小时。

《幽魂》

因为《幽魂》是一款没有汉化的游戏，所以大家如果曾在早期接触过《黑暗之蛊》这款

已汉化的恐怖游戏，那么它们是属于同一类型的。只是在《幽魂》中大量的真人电影动画构成整个游戏的框架，内容无非是在一定的时间内完成一定的事，然后再在最后关头将复活的魔鬼消灭。

玩这种游戏我建议大家是最好找本攻略，因为我自认自己也不算太蠢，但面对太多海阔天空的谜题真的可以说是无从下手。尤其是英文能力太差严重地干扰了我的正常游戏进度。现在这类恐怖游戏的制作越来越大，如果不玩多少有些可惜，但如果花费太多时间在其中又不是很值得，所以建议大家在有攻略提示的前提下完整地将这类游戏象看电影一样玩一次，这种感觉绝对很好。

《第七位访客》

和《幽魂》一样，《第七位访客》也是款没有汉化的解谜恐怖游戏，在这款游戏中有大量的文字谜语和斗智游戏组成，在1993年推出时以精美的动画造成轰动。

然而受语言的限制，我们无法知道这些游戏的所有文字谜语和斗智游戏的要求和内容，尤其是大量的文字谜对勉强能够阅读英文的玩家都是一种折磨，更何况一些英语能力较差的玩家。

所以对于恐怖游戏，我给玩家的建议是看攻略，我们可以抱着欣赏的角度在游戏中思考，虽然少了些揭开神秘谜底的成功感，但却多了份置身事外的轻松。

《第十一小时》

这款游戏是《第七位访客》的续集，这样的作品可以说很难汉化，因为我们无法将里面更多的英文文字谜语翻译成中文，所以想欣赏这款优秀的恐怖游戏，只有靠攻略。这里我简单给出《第十一小时》中的所有文字谜语的答案：

寻宝一：WINTER COAT WORN FOR A MIXER?

答案：一楼图书馆中的STAUF牌TONIC WATER。

寻宝二：ROLLING ROCK，BOTTLE CAP

答案：二楼BRIAN DUTTON卧室中的酒瓶软木塞。

寻宝三：ARTSY，EXCITED LECHER

答案：三楼画廊中的STAUF图。

寻宝四：A HEARE ATTACK COULD PUT YOU INTO GROUND

寻宝之五：BARTTLE GROUND

答案：三楼实验室，桌上的药片。

寻宝之六：BARS DETER CUCKOO BIRD

答案：一楼客厅中的“鸟画像”右下角的红胸知更鸟。

寻宝之七：MORDEM ART FLOURISHED UNDER THE SUN

答案：画廊中的抽象画（位于《少女和向日葵》画的正下方）。

寻宝之八：SKED ADDLED

答案：一楼图书馆的书桌。

寻宝之九 PORT OF THE BODY EXAMINED IN DOCTOR'S OFFICES

答案:画廊中的躯体(TORSO)像。

寻宝之十:LIBATION FOR AFFECTIONATE PUPPY CALLED SOUNDER

答案:二楼 BRIAN DUTTON 卧室中的酒瓶。

寻宝之十一:ANIMAL SULIED STREER

答案:二楼游戏间墙上画像中右边的狗。

寻宝之十二:JFCR VX QCTF,ZAY RM UMY KCYTD. E DEGF DCURB KEYD……

答案:一楼客厅的祖父钟。

益智游戏之五:在七步内将白色和棕色蜘蛛位置互相交换。

寻宝之十三:ZU GOTDY OD MPY NRMY STPINF. ZU DRVPMF ZRSMD AOGY JRT……

答案:二楼澡盆旁边的剃刀(STRAIGHT RAZOR)

寻宝之十四:FRUIT LOOP ON STOVE

答案:一楼餐厅中水果画像左下角的桔子。

寻宝之十五:DREAMS ABOUND OF ARMING THE REBELS.

WHAT OF NOCTURNAL HORSES' SCHE DULE?

答案:TUSELLI 的名画"NIGHTMARE",在 ED. KNOX 的卧室中。

寻宝之十六:A DISTANT,ANCIENT CASTIE KEEP. THIS FAMOUS PRINCES……

答案:一楼图书馆中的一幅大丹狗画像。

寻宝之十七:A MAN—HORSE ON THE FLY SOUNDS LIKE A WOUNDED BULL's EYE?

答案:三楼小教堂中的单人马像。

寻宝之十八:PUT AN OLINE IN A STEIN,MIX IT UP,AND GET……

答案:二楼 BRIAN DUTTON 卧室中的破电视机。

寻宝之十九:A VITAL INSTRUMENTAL PART

答案:三楼小教堂中的风琴。

寻宝之二十:2223642—736846873

答案:三楼阁楼中白色城堡的棋子。

寻宝之二十一:LIGHT PIECE FROM GREAT ORCHESTRA

答案:三楼小教堂桌上的火把。

寻宝之二十二:CHEESY GADGET THAT SOUNDS LARGER

答案:一楼厨房流理台上的干酪磨碎器。

寻宝之二十三:500=100=0?

答案:三楼实验室桌上的 CD(7TH GUEST)。

寻宝之二十四:BLEND A "TEAPOT SHOT" AND THE PEARLIES WON'T ROT.

答案:二楼浴室洗手台上的牙膏。

寻宝之二十五:SLYNESS HOLDING SHIPMENT IN CHOPPE

答案:二楼 HAM TOMPLE 卧室的断头台。

寻宝之二十六:POOR DRAINAGE COULD STILL PRODUCE A FLOWER

答案:二楼看到花的画像,选取白色那朵就行了。

寻宝之二十七:SOUNDS LIKE IT GOT HIGHER FROM WINE

答案:二楼 MREN. BURDEN 卧室中的玫瑰花。

寻宝之二十八:WHAT KIND OF JEWELRY IS ANGRIER?

答案:二楼 TUL. HEINE 卧室化妆台上的耳环。

寻宝之二十九:YOU MIGHT HEAR A WELLMANNERED COCKNEY WITH A 60's……

答案:三楼阳台上的蜂窝。

寻宝之三十:INSTRUMENT IS SHARP,BUT MISSING IS HEAD.

答案:一楼音乐间的竖琴。

寻宝之三十一:A DEFECTIVE TRUCK WITH A CRANE MAKES FOR A BALL ……

答案:二楼游戏间外的胡桃钳。

寻宝之三十二:LOOK AT THE KEY MISSING FIRST MISPRINTED LABEL.

答案:二楼游戏间控球桌上的眼球。

寻宝之三十三:DISABLED CUTTING EDGE.

答案:二楼 HAM. TEMPLE 木头刀。

寻宝之三十四:UNREASONABLE REASON.

答案:三楼阁楼的玩具火车头。

寻宝之三十五:PAPER USED IN UNUSUAL THESES.

答案:二楼 MRTH. BURDAN 卧室床上沾血的床单。

寻宝之三十六:ADROIT HOLDING A SHARP INSTUMENT.

答案:一楼厨房的屠刀。

寻宝之三十七:A DESSERTED ARTHROPOD

答案:一楼餐厅桌上的三叶虫点心。

寻宝之三十八:663 264625 46 26455466

答案:二楼楼梯旁的狮子像。

寻宝之三十九:DRINK LEFT AT SEA

答案:二楼 ED. KNOX 卧室桌上的一杯葡萄酒。

寻宝之四十:SNAKE BABY TRAP

答案:三楼育婴室中的波浪鼓。

寻宝之四十一:A LETTER FROM GREECE IS QUITE A NUMBER IN ROME.

答案:一楼大厅祖父钟,钟面上的 XI 字样。

寻宝之四十二:THE EIHHT LETTER WORD HAS KST IN THE MIDDLE……

答案:一楼图书馆画桌上的墨水台。

4.3 恐怖游戏精品屋

恐怖游戏最重要的是有恐怖的气氛，欧美方面的电影、电视、游戏在渲染这些气氛方面是很有能力的。所以不少脍炙人口的恐怖游戏精品均出自于欧美方面，如果按上面综述中的三类我可以在这里推荐一些游戏精品。

动作冒险的恐怖作品中最出名的就是《鬼屋魔影》系列的三部曲，然后有用椭圆技术代替几何技术的《魔域迷踪》。

解谜恐怖游戏中《第七位访客》和《第十一小时》为游戏玩家展现了一种新的游戏类型，随后而出的这类作品有《先知魔宝石》等，台湾方面也制作了类似于这类游戏的《塔克拉玛干之敦煌传奇》，这类游戏注重精美的动画和音效，所以容量也都十分庞大。

冒险恐怖游戏中最早期的中文作品应该算是《黑暗之蛊》和《恶魔禁地》，后来的作品有《魔影哈雷》等，这些作品台湾方面都有汉化。但随着动作冒险游戏兴起和此类游戏的容量框架越来越巨大，所以现在即使是《幽魂》这样的精品都没有汉化版本，所以可能想玩最新最精彩的冒险恐怖游戏，只能有很好的英语基础才能尝试着玩一玩。

曾经轰动一时的恐怖游戏《黑暗之蛊》相信一定还让不少玩家记忆犹新，而如今《黑暗之蛊 II》已带着阴暗和恐怖的呼吸声来到我们身边，在我们的脑海中缠绕，直到我们将那些可怕的异形完全消灭。

这次 CYBERDREAMS 所制作的《黑暗之蛊 II 》请来了两位著名的作家为游戏撰写剧本，包括游戏脚本作者 RAYMOND BENSON 和小说和电视脚本作家 JOHN SHIRLEY。另外给游戏绘画图形的是瑞士著名怪物设计画家 H. R. GIGER，这样游戏的 75％以上的场景将在 30 多种语音的配合下，将这个充满杀机让人毛骨悚然的气氛送到你面前。游戏采用 640×480×256 的 SVGA 模式，对话比第一代多几百倍(别紧张，台湾方面会以中文版的方式推出)。

游戏的故事是从麦克消灭了异形后回到了自己的家乡讲起，在无止境的恶梦摧残后，他在一次偶然的情况下发现那些异形已来到了他的身旁。这时他心爱的女儿被杀，而他自己居然成为第一嫌疑犯，为了洗清自己的罪名，为了消灭异形为女儿复仇，他又开始了惊险的旅程。

游戏以交谈式方式进行，在屏幕下有三句话可供玩家选择，不同的回答将有不同的反应，当然，为了方便游戏的进行，游戏设计了提示功能。

由于 H. R. GIGER 为游戏所做的努力，所以游戏额外提供了不少由 H. R. GIGER 设计的电影异形的屏幕保留程式。

最后要说的是近来恐怖类型的题材开始频频出现在 PC GAME 中，这让人想起曾经轰动欧美影坛的《异形》系列、《大白鲨》等，它们带动了恐怖电影的浪潮，这些作品有的从某种侧面来揭示人性和社会问题，如《大白鲨》系列，但有的只是制作恐怖的场面和感官刺激，如《异形》和续集，虽然第三集中想将人性升华，但反而顾此失彼。希望我们看到的《黑暗之蛊 II》多少有些健康的成分在里面。

第五章

天翔梦——如何玩模拟游戏

本章内容：

- ▶模拟游戏的制作回顾
- ▶玩模拟游戏的准备工作
- ▶玩模拟游戏的方法
- ▶模拟游戏的操作说明
- ▶模拟玩家商店

5.1 模拟游戏综述

当我驾驶着自己的comanche直升飞机穿越这条美丽的“死亡之谷”时，那层峦起伏的葱绿山林、龙蛇飞舞的峭崖奇观实在让我为之陶醉。但此时的我不敢有丝毫大意，根据卫星提供的情报，敌人就是在这些山谷间建筑了大量的旨在毁灭人类的武器工厂，我的任务就是驾驶这架现代化的直升飞机将他们全部摧毁。虽然路途充满艰险，但作为一名出色的飞行员为了人类的和平，必须义无反顾地完成任务。忽然，前面出现了数量装备精良的坦克，在挡风玻璃前，我可以清楚地看到它们的履带在无情地肆虐这一片片的草地，它们马达的轰鸣声打破了山谷的寂静。彼此的吃惊后，十数门炮口已对准了我的直升机，看到火光闪烁，炮弹已向我渲泄而来，擦着我的机身飞过，我也调整了机头，将愤怒的火箭、炮弹、导弹还给它们……

这是当年我玩模拟游戏comanche中开始的一幕。真实的效果，精致的画面让人感到赏心悦目之余，不由得为之倾服。这足已让模拟游戏发烧友发烧到一百度。

模拟(Simulation)这个单词作为游戏的一个种类已有8到10年的历史，和大多数朋友一样，我也是在苹果机上从最早的简单的《模拟飞行》(Flight)到现在的奔腾机上玩《EF2000》，这个过程是漫长而又让人兴奋的。看看现在的模拟飞行游戏，我简直无法想象十多年前的那些游戏居然也能让我玩得得意忘形。在这十多年中，《全天候战斗机》(Jet)、《捍卫雄鹰》(Falcon)、《无敌飞狼》(Gunship)、《F19》、《F117A》、《GUNSHIP2000》、《超级卡曼奇》(Comanche)、《陆空战将》(STRIKE COMANDER)、《星球大战》(STARWAR XWING)系列、《黑暗原动力钛战机》(TIE)、《钢铁雄师》(ARMORED FIST)、《银河飞

将》(WIND COMMANDER)系列(I、II、III、IV)代、《飞狼 VS 卡曼契》(WEREWOLF VS COMANCHE)、《EF2000》等等游戏都曾经给我带来一些乐趣,让我在闲暇之余经历不同的生活,现在想来永远都不算是浪费时间。

相信每个电脑爱好者都曾经接触过模拟游戏,而可能由于语言文字的关系,大多数人都再也没有对模拟游戏发生兴趣。即使是台湾的许多大电脑游戏公司,如智冠、大宇等公司也很少推出模拟游戏。但我觉得,如此众多的模拟游戏中,其中有不少的精品实在是"穷上百设计者的心血"而成,如果你能熟练地玩其中的一种,那你也许就会从此进入模拟游戏的天地自由纵横。

首先让我来简要地带你们看看模拟游戏的历程。

1987 年以前的作品大多是"苹果版"的,其中微软公司的一个《模拟飞行》曾风靡一时,微软也靠这唯一的一个《模拟飞行》立足模拟游戏世界,而相对来说 MICRO PROSE 则在数量和质量上后来居上,其中的《死亡潜航》的潜水艇模拟游戏到今天还让我感慨:苹果机上居然会有如此效果的杰作!

《全天候战斗机》是 Sublogic 公司的成名作品,它在 3D 上开创了在天空、地面前后左右数角度观察飞机的状况,并成为以后模拟游戏的一个重要组成标准。1987 年开始,PC 机的普及加速了模拟游戏的进程,模拟游戏在国外风卷云起,而老牌的 MICRO PROSE 公司推出的《无敌飞狼》,更是在长达一年的广告后郑重面世,其所代表的模拟游戏的特征为以后的模拟作品所模仿,流畅的画面行云似水,简单的操作轻松易记,变化万千的武器系统任你选择,富有新意和挑战性的任务供你驰骋天空。整个 1987 年,除了 S—H 公司推出的《捍卫雄鹰》可与之一较长短外,《无敌飞狼》将其它所有的模拟游戏压得喘不过气来。

1988 年是模拟游戏《百家争鸣》的时代,秉上一年的锐势,各家公司都推出了优秀的模拟游戏,如模拟飞机的《空降游骑》、模拟潜艇的《红色风暴》、模拟坦克的《装甲雄风》、模拟舰艇的《联合舰队》等,虽然没有质的飞越,但由于 EGA 卡、音效卡的普及,在画面上、音效上都有的极大的提高。

1988 年末期 MICROPROSE 公司推出了模拟力作——大名鼎鼎的《F-19》后,1989 年的模拟游戏发展开始出现了停顿,直到 1991 年初才开始有了第二次飞跃。首先在 1991 年底推出的《百战铁翼》以它简单方便的操作,机动灵活的制动能力,支持所有显示和机型的兼容性,成为许多玩家的保留软件。

VGA、数字仿真声霸卡的出现,更是给人们提供了一个音源逼真、色彩斑斓的视听环境,在此基础上软件公司开始开发大量的具有视听平台的模拟游戏,比如实力庞大的 M——P 公司就推出了《F117A》、《无敌飞狼 GUNSHIP2000》等优秀的大型模拟游戏,模拟的除了现有的最新科技产品外,还有许多幻想中的新式战机等,拥有的武器也是更为先进。人工智能的处理使你不但能模拟执行任务,而且还能模拟飞行员的学习、工作、练习等各种生活。在执行任务中,更将攻击和指挥有机地结合,注重了立体战阵的概念,很难想象以前的模拟游戏,居然可以凭借一人之力击败百倍于己的敌人。例如在《坦克雄师》的坦克模拟游戏中,你是一名坦克指挥员。指挥 4 辆 M1A1 坦克冲锋陷阵,你可以随时进入任何一辆坦克与敌人短兵相接,你也有呼风唤雨的神通,一声令下,阿帕齐、LHX 等新

型直升机将赶来助阵，甚至上百门“狂风”火箭炮发射出的炮弹能将前面的战场夷为平地，这只需要你的一声令下。

如今的模拟游戏在画面、音效上下的功夫越来越多，对硬件的要求也逐渐增高。本人在1994年狠心抛弃用了三年之久的286主板，而更新了386DX33主板，就是因为在别人处看到《COMANCHE》这个模拟游戏后，被它那几乎乱真的色彩和3D效果所折服，等拿回家中才发觉，此游戏需要12M存储空间及386或奔腾处理器，本人当时的财力只能选择386的CPU，但也总算窥看了其中的风彩。现在用“奔腾/120”玩《银河飞将IV》和《EF2000》，那种感觉实在让人感慨万千。

5.2 天翔梦——如何玩模拟游戏

玩飞行模拟的朋友似乎都有个感觉就是寂寞，看某位朋友将《COMANCHE 卡曼契夫直升战斗机》玩到爆机后，居然无人可诉说心中的喜悦，又有人玩RPG类电话不停互相交流携手共进，但模拟游戏的朋友就只能一人独行，或许是飞得太高的缘故吧。

一般模拟游戏都有难度选择，刚开始时可以选择最简单的任务来训练，有的游戏本身就有飞行训练，正好可拿来起飞降落。进行了任务选择后可以浏览一下任务执行的大概内容（是攻击还是护航，是拍照还是转移），还有飞行地图，然后选择武器配备，有些还要选择人物的名字与等级，然后就可进入游戏中的模拟飞舱。

所谓起飞就是加油，几乎所有的游戏加油键都是由“+”、“-”这两个键控制，上下键往往是表示加速和减速，左右键是调整你的航向，而123等数字键能控制升高或降低的级别，如急速升高或急速降低。F1、F2、F3、F4等键通常是用来显示3D效果和地图的，可以通过这些功能来看自己飞行的情况，或者放大敌人状态的照片，观看攻击目标的状况等。你的仪表会告诉你当前的速度、高度、装备损坏情况、油量、武器的数目，雷达上能显示敌人的方位，空格键和回车键通常是攻击性武器的选择和发射，武器经过你精心挑选后一般会有机关炮、火箭、导弹，其中机关炮是常规武器，火箭、导弹是尖端武器，命中率高但数量有限，要节约使用。在使用武器时多注意屏幕上的变化，通常新的模拟游戏都会有个命中率变化，当靠近敌人并达到某个命中率时，就能百发百中，抓住这最佳的时机攻击就能给敌人以致命一击，但这并不是说离敌人越近命中率就越高。当然敌人也会反击，而且他们的反击也是极其凶猛的。他们的导弹、火箭、高射炮的火力会密集地向你射来，而且由于你执行任务时有时为了避开敌人的雷达而进行低空飞行，所以你无法从雷达上发现的潜伏士兵，他们手中的火箭筒都能给你巨大的伤害，要多加小心，打起十二分精神来迎接挑战。你拥有的防御武器通常有两种，“金属球”和“火球”，分别用来迷惑对付敌人的热力导弹和制导导弹，数量不多，切勿手忙脚乱后胡乱发射。由于遭受攻击时雷达会报警，在闪亮的灯光中显示的英文字母就是键盘的输入键，我接触最多的是F键和R键。有时为了缩小手的操作范围，有的模拟游戏将F组键移到数字键，数字键的功能移到字母键的第一排。有些飞机具有自动驾驶和自动导航功能，只要这些设备不给敌人重创，你就能腾出时间来处理其它事务。

下面给出一些经典模拟游戏的操作说明，大家可以通过熟悉这些操作说明来尝试玩一款新的模拟游戏，记住，玩模拟游戏的关键是“熟能生巧”。

《陆空战将》操作说明

此游戏需要 35 兆硬盘空间，10 张 5 寸高密盘安装，安装时需要密码。内存要求常规内存 640K 以上，与 EMS 冲突，所以不支持 DB(加倍)后的硬盘，386PC 兼容机，VGA 显示器，4 兆内存。此游戏框架巨大，模拟真实，战斗气氛浓厚，是从美国空军训练机上移置到 PC 机上，因而是个不可多得的经典飞行模拟游戏。

战斗武器控制：

按键	功　能
,	发射诱导火球
;	发射金属干扰球
G	缠斗模式，在此模式下仅可使用机关炮
T	切换选择较远目标
Y	启动火控雷达追踪目标
空白键	发射目前待命武器
W	切换选择武器
Shift+T	切换选择较近目标
Ctrl+T	放弃所有目标
Aalt+W	显示武器追踪状态
Ctrl+W	抛弃目前所选择之武器
Shift+W	抛弃所有空对地武器

导航与飞行控制：

按键	功　能
1、2、3、4、5	正常推力递增
6、7、8、9、0	后燃器推力递增
+	增加推力
−	减小推力
'(1 左边键)	关闭发动机
方向键	飞行控制
<	操作方向舵向左
>	操作方向舵向右
B	在空中为开(关)减速板 在地面为刹车
F	伸放或收缩襟翼
L	放下或收起起落架
A	开启自动驾驶功能
S	切换空速指示模式
Ctrl+E	从座窗中弹射出

多功能显示屏控制：

按键	功 能
C	通讯显示
D	损坏程度与状态显示
F8	MFD 照相机显示
R	雷达显示模式
K	空对空雷达单一目标追踪模式
【和】	雷达搜索范围切换

视野控制：

按键	功 能
F1	前方座舱视野
F2	追踪位置视野
F3 和 F4	座舱视野调整
F5	座舱视野
F6	目标外部视野
F7	双向视野
F9	开启"遇难者"视野
F10	武器视野
Ctrl+F6	循环切换各地面目标

在视野状态下可用"【"和"】"切换视野的大小。

《XWING》&《TIE》操作说明

15 兆的硬盘空间，有密码，386PC 兼容机，VGA 显示器，2 兆内存。支持 EMS 内存，且如果 EMS 内存足够，在 EMS 内存方式下有语音功能。此游戏说的是未来的一群热爱自由的战士与妄图独霸银河的黑暗大帝抗战的故事，由于故事发生在遥远的未来星际，所以带给你的是一个未来的世界，一种未来的飞行战争，由于没有引力的缘故，飞行时没有了在地球上飞行的惯性，开始可能有些不习惯，但慢慢的你就会喜欢上这种以你为中心的无拘无束的战斗环境，并且此游戏十分注重集体的配合和支援，在此之后另有《星球大战 XWING 之银河帝国反击战》，操作相似，画面音质更加精美，只不过是你原先所驾驶的自由战士战机变成了你的敌人，而你却成为黑暗大帝独霸宇宙的工具，但只是游戏罢了，如果你由于正义之气而不满的话，别太认真，游戏有全英文的操作说明随时可查阅。

按键	功　能
Alt+P	暂停
Alt+S	音效开或关
Alt+M	音乐开或关
Alt+D	改变游戏精细度
Alt+E	淡射逃生
Alt+C	如有游戏杆，则重新校正游戏杆
Alt+V	显示游戏版本
】	打开三分之二能源
空格键	打开全部能源
H	结束任务，返回基地
S	调节防护盾的能源配置
W	转换各种武器
F	打开 X—WING
X	改变武器设定，可获得无限武器
+	加大能源
—	减少能源
I	转换 CMD 显示模式
U	选择所要攻击的目标
\	关闭全部能源
R	选择最近处的目标
【	打开三分之一的能源
T	选择下一个目标
C	电影记录的开关
V	观看电影
M	打开飞行地图
D	战机损坏报告
B	任务简报
F1	导弹观景
F2	机外摄像机的观景
F3	转换外部摄像机
F4	重新设定摄像机的方向
F9	改变激光炮的能量
F10	改变防护罩的能量
Shift+H	呼叫队友返回基地
Shift+R	呼叫队友报告近况
Shift+A	呼叫队友攻击目标
Shift+I	呼叫队友放弃目标
Shift+E	呼叫队友躲避攻击
Shift+G	呼叫队友前进
Shift+C	呼叫队友掩护自己
Shift+W	呼叫队友暂时不采取行动

《EF2000》操作说明

按键	功　能
[	左发动机
]	右发动机
W	刹车
*	加力
/	关加力
+ −	油门
G	起落架
B	减速板
I	降落导航
″	加油机
,	加油
回车	对空武器选择
Backspace	对地武器选择
'	In Game Options
U	平显亮度
V	色调
End(小键盘)	雷达显示
R	雷达开关
T	导弹电视
C	换目标
X	换目标(只选择敌人飞机)
↓(小键盘)	导航显示
M	AG 炸弹时激光照射显示
D	数据显示
E	ECM 电子干扰
A	自动导航
L	短时间的自动导航
Ins	箔条干扰
Delete	火球干扰
Ins(小键盘)	任务
Del(小键盘)	地图
F1	全屏幕切换
F2	广角、跟踪目标
F3	六点钟方向
F4	Fixed Camera
F5	Play and Wingman
F6	Play fly—by
F7	目标
F8	导弹
F10	目标锁定 Target Padlock
F11	僚机锁定

按键	功　能
F12	导弹锁定
Shift+F1	显示全部仪表状况
Shift+F4	卫星显示状况
Shift+F7	地面运动状况
Shift+W	下一个目标
Shift+Esc	紧急跳伞
Shift+Q	功能选择，包括：
	End Mission　结束任务
	Cancel Mission　取消任务
	Quit to Dos　回到 DOS
Shift+A	是否显示雷达、时间、功率开关
Shift+S	回机场，重新开始。
Shift+J	扔副油箱
Alt+F7	屏幕亮度变暗开关
Alt+F8	屏幕亮度变亮开关
Alt+M	音乐开关
Alt+/	发动机声音开关
Alt+R	屏幕分辨率变换(320×200 与 640×480)开关
Alt+D	外景清晰度变换开关
Alt+H	平显开关
Alt+W	上一个导航点
Shift+W	下一个导航点

5.3 模拟游戏精品屋

《F117》完全可以说是模拟游戏的里程碑，不少朋友至今都是《F117》的支持者，他们尤其喜欢游戏中设定的降落功能，“因为这实在太刺激和真实了。”

《百战铁翼 LHX》无疑是广大模拟游戏友的入门教材，在单色显示器上同样有非常真实和激动人心的效果，让我至今都不能忘记。

《超级卡曼奇 COMANCHE》是直升战斗机的经典之作，游戏要求 386CPU 在当时可能会让人感到奢侈，但如果喜欢模拟驾驶，那么请大家记住——高配置永远都是优秀模拟游戏的伙伴，这款游戏有不少资料片。

《F15》可能是 MICROPROSE 最成功的 F 系列战斗机游戏，而且首次应用真人动画在游戏中过场。

《陆空战将 STRIKE COMANDER》，第一款简化了的美国空战飞行员训练机上的游戏，游戏中悲壮的故事会永远停留在模拟游戏玩家的心中。

《星球大战 STARWAR》和《黑暗原动力钛战机 TIE》是一个系列的游戏，操作也几乎一样，不同的是一个正派一个反派的扮演相信会让你大叫过瘾，绝对精彩的模拟游戏，可以让人百玩不厌。

《钢铁雄师 ARMORED FIST》，简化了操作的坦克模拟驾驶游戏，但相信喜欢自由自在地飞翔在蓝天的驾驶员并不一定会喜欢用履带在地面“爬行”。

《银河飞将 WIND COMMANDER》系列从 I、II、III 一直出到我现在刚得到的《银河飞将 IV 自由的代价》，这套投入 1400 万美金制作的六光碟游戏绝对值得模拟游戏迷买套正版来收藏。

《EF2000》是 1996 年令模拟游戏迷瞩目的模拟游戏，高分辨率的支持使游戏的表现在奔腾 100 以上的主机上发挥得相当不错。

飞行迷不会忘记 1993 年的《COMANCHE》，那时谁不为它真实的模拟战斗飞行而赞不绝口，但现在拥有一百个全新任务的双光碟《WEREWOLF VS COMANCHE》来到你面前时，你还有什么可以犹豫的，抓住遥感，用火箭、机关炮火将长空控制在你的视野下而不论你驾驶的是 WEREWOLF 的 KA－55 或是 COMANCHE 的 RAH－66。如今你不再是孤身一人，你的联队最多允许八人同时上线，当然你从不想和他们说话。飞行中任何清晰的硝烟、残迹、碎片、火光都无法平息你孤独心灵中的痛楚，也似乎只有清晰的水纹或许有时会在你的心头拂过，看金色海面上的倒影忽然发现自己居然还活着。但此时在长空的另一边，你的朋友也已驾驶着直升飞机在太阳升起的地方向你飞来，这是你们的宿命，你们注定最多只有一个人可以和西落的太阳一样回去，落下的将永不再升起，只有冷夜的月光泛起波澜时会记得他的名字……这次游戏声称使用了 VOXEL SPACE 图形引擎技术，使三维图象的清晰度比一般图象细腻五百倍，如果这是真的，那么这场长空之战实在太残忍了。

有位飞行狂曾写信告诉我说现在流行的模拟飞行游戏都不够真实，所以他宁愿找回 F117 这样的飞行游戏来执行任务，然后自己手动降落，只有那样才能领略点真实的东西。我想他一定是位飞行天才，因为他觉得非常少的仪表舱在我眼里已是不及顾暇，而居然我手中还有支专用飞行游戏杆。记得简化过的美国空军飞行员专用模拟游戏《陆空战将》似乎也颇受飞行狂的喜爱，那么如今完全真实的模拟飞行游戏《无敌龙卷风 TOBNADO》终于上市，单看仪表盘就有三十多个，加上飞行的视野，恐怕你再狂热也得一时恨爹娘少生几只眼睛。游戏罗列了世上著名的飞行战斗机和各种地面武器，资料详尽，简直可以当一本字典用，此外游戏如同《陆空战将》一般注重战术和技术的应用，以及双机战斗时紧张刺激。在这里，你别指望自己能够一眨眼打下敌人一箩筐飞机，事实上你能将敌机打得冒烟而去，已足够你乐一阵了。游戏提供双人连线对打功能，让你和朋友在蓝天或敌或友地较量个高下。

由于模拟游戏对硬件的依赖性越来越强，所以在 3D 图像加速卡即将全面上市时，我们可以预料将出现支持 3D 图像加速卡的模拟游戏，而游戏的画面将更上一个层次。

第六章

棋盘石——如何玩策略战棋游戏

本章内容：

▶策略战棋游戏的发展历程

▶制作精良的策略战棋游戏介绍

▶策略战棋游戏的玩法

▶几款策略战棋游戏的全功略

▶《特勤机甲队》攻关大爆光

▶策略战棋游戏展台

6.1 战棋游戏综述

策略游戏是从纸牌游戏发展而来的，而且开始时主要是设计在战略游戏中的战斗模式部分，比如中文地区制作的第一款战略游戏《楚汉相争》就是用了最正宗的纸牌游戏方式，而从《三国演义》和《三国志》系列开始，回合制的战棋模式开始成为战略游戏的标准战斗模式。

然而战略游戏的进行过程是随机的，战斗模式基本类似，任何一款游戏的战斗模式和战斗个体都不会有太大的改变，所以这时，一种完全以战棋游戏方式进行的游戏就出现了，那就是策略战棋游戏。策略战棋游戏基本上是以单线发展为主，一条直线的剧情加上穿插在其中的大小数十场战役顿时令游戏玩家大开眼界，丰富的剧情、简单的操作、富有难度的策略加上连续战斗的浓厚气氛使游戏玩家纷纷喜欢上这种类型的游戏。从 1994 年起，策略战棋游戏就开始走上顺风之路，并且成为中文游戏中取代 RPG 的主流。而在日本不少家庭游戏机上，策略战棋游戏很早就是他们所制作游戏的一种类型，而其中最出名的鼻祖应该是《光明与黑暗》。

和 RPG 相比，策略战棋游戏中你控制的不是一个主角，而是一支部队，而且在这类游戏中，部队的数量会随着游戏的进行而增加。

在 1993 年时已有一款策略战棋游戏在不少策略游戏玩家中留下了很深的印象，那就是大名鼎鼎的《大战略》，但《大战略》的繁琐使更多的玩家没有耐心投身其中，直到台湾大宇公司在 1994 年推出了《天使帝国》，这款游戏在当时造成的轰动决不在大宇的 RPG 名作《轩辕剑 II》之下。

1994 年策略游戏可说是方兴未艾，然而策略战棋游戏当时给人最大的困惑是有苦等的烦恼，当时中国电脑市场 386CPU 的机型才开始进入家庭，由于策略战棋游戏是回合制的，也就是你布置一个回合后轮到电脑布置，所以对电脑的处理速度要求很高。在当时不少玩家用 286 的 CPU 玩《天使帝国》时一般都拿本书放在旁边，可以在电脑行动时看看书，在游戏最后数关中，由于敌人数量太多，电脑需要处理的时间也更多，所以有人笑说有时洗个澡回来，敌人才刚刚布完阵。虽然如此，但《天使帝国》还是被人抱怨电脑的 IQ 低。同年台湾汉堂公司推出模仿日本策略战棋游戏《光明与黑暗》的作品《炎龙骑士团》也取得了成功。此外大宇公司的另一款策略战棋游戏《魔法世纪》也在玩家心目中留下了应有的位置。

1995 年《天使帝国 II》上市后即刻成为软体世界游戏榜的亚军，然而同年由台湾华义国际公司引进日本 PC98GAME 的日本 1994 年冠军游戏之一《机甲特勤队》在台湾登陆，这是款无论在任何方面都超越《天使帝国》系列的策略战棋游戏，难度偏高，但游戏中所显露的高度策略性，在中国市场上还暂时难得一见，《天使系列》往往只靠不公平地夸张敌人的强大和数量来制造难度有时未免使人心有不忿，为什么同一级别的敌人什么点数都比我强一倍?而《特勤机甲队》对每个任务的策划、执行，各种部队互相之间的配合、撤退的路线和支援的安排合理都非常严谨，没有精密的计划和时间的掌握是无法完成任务的，所以此游戏给 95 策略游戏开了个好头。同年欧美上市的《玄冥部队》更是将画面制造得华丽无比，加上 3D 动作的攻击操作，令人叹为观止。

1995 年战略游戏和战棋策略游戏继续成为中文游戏发展的主流，并且大有继续升温之视，下半年《炎龙骑士团 II》和《特勤机甲队 II》都在此这大好形式下上市，前者保持一代 TV 游戏的豪华风格，增加了许多的花招而马上成为玩家的喜爱；而后者却在许多方面作出改变，使游戏的策略部分更重，情节上更合理，而相应难度的增加也更让人看着步步为存的硬盘心痛。然而真正在 1995 年叱咤风云的策略游戏是，一向只制作战略游戏的日本光荣公司忽然在《三国志 IV》和《三国志 V》之间推出了个策略小品游戏《三国志英杰传》，别小看这个才四兆容量的小游戏，其表象张力简直令不少容量庞大的兄弟汗颜。如果要让我推选 1995 年最优秀的策略游戏，我想我会选择《三国志英杰传》，因为它已不单是游戏，而是纸张和书本的外延。光荣公司在“寓教于乐”这方面的努力在《三国志英杰传》中无疑是空前成功和非常有价值的。

1996 年策略战棋游戏几乎垄断了大部分中文游戏市场，然而好的作品也越来越稀罕，同时策略战棋游戏的衍生品种——即时战斗游戏借助 486CPU 的普及而成为策略游戏的主流，所以策略战棋游戏的前途蒙上了阴影。

《三国志英杰传》战役流程

刚才我说过，策略战棋游戏的流程基本上是固定的，玩家得跟着游戏的框架进行游戏，而《三国志英杰传》在游戏的流程处理中非常用心，整个框架以刘备为主线，将《三国演义》中“走麦城”前的主要情节浓缩在策略战棋游戏的一个个战役之中。而游戏的第四章更用浪漫的梦幻情节虚构了完美的结局，让玩家可以改变历史，从而给了玩家极大的满足感。从而使《三国志英杰传》成为策略战棋游戏中最经典的作品之一。

序章
汜水关→虎牢关
第一章
第一幕 平原→信都之战/广川之战→巨鹿之战/清河之战→界桥之战→北海之战

第二幕 平原→徐州之战→与曹操谈和/与曹操交战→进驻小沛→小沛之战

第三幕 小沛→泰山之战/夏丘之战/彭城之战→小沛→徐州→淮南之战→许昌
第四幕 许昌→夏丘之战 II/彭城之战 II→下沛→许昌
第五幕 许昌→广陵之战→徐州之战 II→邺
第二章
第一幕 邺→白马→邺→兖州之战→古城之战→颍水之战→汝南之战→襄阳

第二幕 襄阳→新野→江夏之城→襄阳→新野→隆中→新野→南阳之战
第三幕 新野→隆中
第四幕 新野→博望坡之战/新野之战→新野→襄阳之战→长阪坡→长阪坡 II→江夏

第三章

第一幕 江夏→江夏之战→江夏→→江陵→武陵之战/零陵之战/桂阳之战→长沙之战
第二幕 江陵→公安之战→江陵→襄阳→江夏→长沙→江陵→来阳县
第三幕 江陵→雒之战→雒之战 II→雒→葭萌关之战→成都之战→成都

第四幕 成都→瓦口关之战→瓦口关 II 之战→葭萌关之战→天荡山之战/定军山之战→汉
水之战→阳平关之战
第五幕 麦之战→成都→西陵之战→西陵→彝陵之战
第四章
第一幕 成都→江陵→襄阳→新野之战/南阳之战→宛之战→宛之战 II

第二幕 宛→陈仓之战→长安之战→许昌之战→许昌之战 II
第三章 许昌→邺之战 I→邺之战 II→邺之战 III
尾 声 汉室复兴

6.2 棋盘石——如何玩策略战棋游戏

在谈论 RPG 游戏时我说过 RPG 游戏有六个重要环节值得我们注意，练功、对话、迷宫、魔头、绝招和法术、物品，而策略战棋游戏相对来说没有随机而出多如牛毛的练功，也不用到处找人对话寻找线索，更不用在迷宫中反反复复、晕头转向，所以深得玩家喜欢。

6.2.1　经验、级别、职业

策略战棋游戏的特点之一在于其故事的发展是有一定的情节，而随着情节的发展而发展，在战棋游戏中，练功同样是不可避免的，但每一关的敌人数量是固定的，所以我们只要在每关中注意消灭敌人即可。而在不受回合限制时，希望大家有耐心将每个敌人都消灭干净，因为这样可以让自己控制的部队成员获得较多的经验值，而一般来说，经验值是部队成员升级的主要方式。升级可以让部队成员提升战斗力、速度、防御力等参数。

虽然你所控制的部队数量较多，但在战役中，你不可能让所有的部队都参加战斗，所以让部分部队成员的能力提高就要合理使用有限经验值。

每一回合的战斗，你的部队成员都会有一定的经验值，杀死对方成员会获得大量的经验值，所以在游戏中可以考虑让升级不容易的辅助部队来取得这些经验值。

《三国志英杰传》经验值获得法和级别提升法

《三国志英杰传》是款让你时时觉得部队成员级别不够用的游戏，因为无论你如何提升自己部队成员的级别，但下一关时敌人的级别还是比你的部队高些。

我非常喜欢玩这款游戏，我甚至尝试不用任何物品补偿体力来完成这款游戏，而这款游戏的经验值对游戏来说显得更加关键。

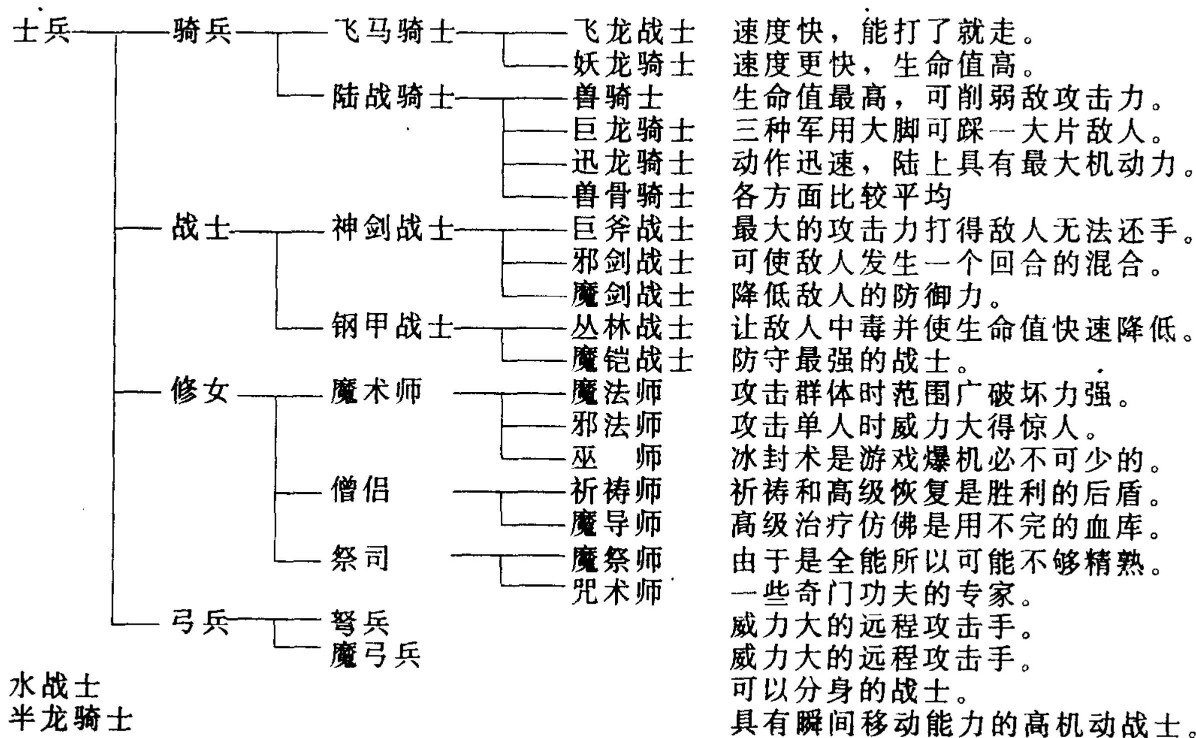
我们都知道在游戏中双方部队的正面冲突可获得经验值，但却不知道游戏中的武将更可以用类似于“激励”等谋略来获得经验值。比如在游戏中，我方部队常常会在前进到无法接触敌人部队的位置，如果这时你不采取任何行动，那么这个回合就会被浪费，如果你用“激励”计谋对附近士气较低的部队进行激励，那么不但可以提升他们的士气，而且可以获得不少的经验值，而在游戏中，我就是让武将反复用“激励”的谋略获得大量的经验值。此外你或许没有发现，级别低的部队攻击对方级别高的部队时，获得的经验点要高很多。

在《三国志英杰传》中，有个非常有趣的升级方式，也就是如果你熟悉《三国演义》，那么在一些著名的战役中，如果你派遣相应的武将攻击对方武将，那么就会出现单挑模式，而单挑模式是《三国志英杰传》中武将快速升级的好方法之一。这些对象大都依照《三国演义》中的情节如“汜水关关羽温酒斩华雄”、“取成都张飞挑灯战马超”、“长坂坡子龙斩夏侯夺宝剑”等。

在策略战棋游戏中，每个成员都有相应的职业，这些职业限制了这些成员的特点和能力，而在游戏中，这些成员的职业会随着经验的提升而得到改变，从而获得更强的能力和特别的技术。

职业的选择对策略战棋游戏来说非常关键，一般来说职业分为战斗和辅助两种，战斗职业又可分为机动型和强力型，而辅助职业也可分为补充型和攻击型。辅助职业对策略战棋游戏的后期战斗来说非常重要，没有一定数量的辅助部队几乎是无法完成游戏的。而且最奇怪的是如果你玩策略战棋游戏多了，你会发现一个有趣的现象，那就是战斗职业的部队是盾，而攻击型辅助职业部队才是攻击的最主要武器。

《天使帝国 II》部队升级表



在这款游戏中，职业是可以选择的，玩家可以让任意士兵发展成某些特别的职业，而且游戏提供的职业种类繁多。骑兵和战士是战斗部队，而修女则属于辅助部队。骑兵发展成的职业速度快、移动力强，但攻击力和防御力弱，而战士发展成的职业移动慢，但攻击力和防御力都强。此外攻击部队分地面和空中行动两种，同样空中的部队和地面部队相比攻击力、防御力都弱一些，而地面攻击部队的特殊能力也是游戏后期必需的。

在修女这个辅助职业的发展上，进入魔术师后就朝攻击型辅助职业发展，他们所拥有的辅助攻击能力几乎主宰游戏的后期战斗。而僧侣职业的发展则是辅助补充型的，同样在游戏中，他们的存在是玩家必须依赖的。祭司职业是攻击、补充辅助的全才，但能力相对也弱很多。

在策略游戏中，没有十全十美的职业，而玩家正是充分利用这些职业来玩策略战棋游戏，以己之长，攻彼之短是战棋策略游戏的基本而且永恒的策略。

在《天使帝国 II》中，一旦从战士升级到以后的职业后，就只能遵循升级路线升级，而在某些策略战棋游戏中，职业是可以改变的，比如《三国志英杰传》。

《三国志英杰传》的职业

《三国志英杰传》中职业的升级是需要购买某些特别的物品才能进行的，首先我们来看看游戏兵种的升级方式和所需有关物品。

轻骑兵→重骑兵（15 级别＋马铠）→近卫队（30 级＋近卫凯）

短　兵→重骑兵（15 级别＋长枪）→战　车（30 级＋步兵车）

弓　兵→连弩兵（15 级别＋连弩）→近卫队（30 级＋发石车）

山贼→恶贼（15 级别＋无赖精神）→义贼（30 级＋侠义精神）

而在《三国志英杰传》中，各种兵种在使用某些物品后可以改变职业，这在策略战棋游戏中是很少出现的，我们来看看某些物品与兵种的转换关系。

青囊书→运输队

鼓吹具→军乐队

遁甲天书→妖书师

剑术指南书→短兵

弓术指南书→弓兵

马术指南书→骑兵

6.2.2 物品和法术

策略战棋游戏的物品和法术是策略战棋游戏中最吸引人的地方，因为一般来说只有掌握这些物品和法术的作用，才能使游戏顺利执行下去。在某些游戏如《炎龙骑士团 II》中，某些物品的缺少居然使游戏到最后无法顺利执行下去，这样就未免多少有些过分了。

其实在策略战棋游戏中，一部分的物品都可以用法术替代，但物品的不少神奇作用却非常有用，比如在《炎龙骑士团 II》中不少神秘物品的获得会大大改善你的部队的状况，但这些物品的获得也相对困难很多。

物品的获得主要是购买和寻找，在一些游戏中，安排了一些游戏暗道在物品上，比如《炎龙骑士团 II》就是如此，我们在玩的时候务必要小心。

《三国志英杰传》武器及马匹取得手法表列

物　　品	章节	战场或状况	取得手法
雌雄双剑	一	由张飞向曹操讲和	陶谦赠予
方天画戟	一	下邳之战　攻吕布	宝物库
赤兔马	一	下邳之战　攻吕布	宝物库
七星剑	一	广陵之战	宝物库
三尖刀	一	广陵之战	张飞单挑纪灵
的庐	二	江夏之战	赵云单挑张武
倚天剑	二	襄阳之战(长阪坡之前)	宝物库
青虹剑	二	长阪坡 Ⅱ	赵云单挑夏侯恩
英雄之剑	三	长沙之战	宝物库
黄爪飞龙	三	由马超向刘璋招降	刘璋赠予
霸王之剑	四	邺之战 I	宝物库

6.2.3 策略

策略战棋游戏的关键在于策略的应用，在《天使帝国》系列、《炎龙骑士团》系列、《魔法世纪》系列等策略游戏中，策略的运用主要是针对敌人部队的特点作出相应的战术。因为

在数量上、地形上和级别上敌人往往有一定的优势，所以如何扬长避短充分创造出合适的阵形，利用特殊的地形，合理掌握攻击和防守的节奏便是这类游戏的策略。

最让人感到难忘的策略游戏应该算是《特勤机甲队》系列，尤其是在二代上，由于这个系列在战斗中是无法补充体能的，所以策略的运用非常重要，我们下面来看看这款策略游戏的部分攻关途径。

《特勤机甲队 II》部分攻略

话说自欧姆尼第一次独立战争取得胜利后，欧姆尼人民终于获得了和平，但四年后，一次事件改变了历史：亚德大陆西海岸的回兰登市发生严重暴动事件，欧姆尼政府军和反抗军之间展开了战斗，六个月后，反抗军得到了地球军的支持因而在实力上占据了上风。而产业界勾结反抗军，组织以地球至上为宗旨的“吉亚士”，第二次欧姆尼独立战争展开了。而在第一次独立战争中声名显赫的 117 特务大队在上任队长哈蒂·纽兰多的号召下重新聚集起来，行动代号命名为“结婚进行曲”，战斗即将展开，少女苗条的身子将披上厚重的机甲而成为维护和平和独立的机甲战士(DOLLS)，硝烟的焦臭味也将再次代替脂粉和鲜花的芳香……

游戏中适当的武器配置会让你有如虎添翼的感觉，以下有几点共同之处，在往后每一章里就不再一一叙述了：

1. 战斗中，在侦察到敌人之前，所有直接射击武器都无法进行攻击，因此侦察范围的大小是决定战斗胜负的一个关键。为此，侦察兵双手应拿上感应器，第一型侦察装甲 X4R 可在左肩装上 DRu15 对地飞弹。

2. 肩上武器威力大，AP 负荷也大，一般可分为四种：蜂巢火箭炮、加农炮类、定向导弹类和散弹炮类。

蜂巢火箭炮射程较远，非直接攻击，AP 负荷较少，但攻击力差，不可换弹，可用于攻击大片防守力较差的敌人如侦察车、导弹车。

加农炮类射程较远，直接攻击，威力较大，AP 负荷较少，可以换弹，但容易受到地形的影响而使射程锐减(如自下而上攻击或被森林阻挡)，精确度相对较差，对敌人的装甲步兵射击时常打不中(LC40mm 除外)。

定向飞弹分为对空和对地两种，定向导弹射程远，精确度高，攻击力强，直接射击，少受地形影响，但装弹数太少，不能换弹，AP 负荷大，而且攻击装甲步兵时可能被其中途截击。

散弹炮类射程较短，攻击力变化大，攻击力强的 AP 负荷也大。

以笔者的经验来说，加农炮应为最佳选择，它的优点多，而它的易受地形影响的缺点可以靠玩家主动占据有利地形来弥补，应为每战必备。定向导弹装弹数太少，对战车弹头实际意义不大，对空弹头对敌人的飞机有相当不错的攻击力，在有敌军飞机助战的时候应配备。散弹炮可根据 AP 值选择适当的型号。

3. 手上武器威力较小，所耗的 AP 负荷也比较少，一般可分为三种：复合侦察器，阻击枪和散弹炮。

复合侦察器可扩大所持机甲的侦察力。

阻击枪射程远，精度高，可换弹，可精密攻击，可对空射击，AP 负荷小，但攻击力较弱，直接射击且易受到地形的影响而缩短射程。

散弹炮可换弹，射程较短，不受地形影响，攻击力较弱。

一般情况而言，非侦察步兵可两手各拿一枝阻击枪，这样既可点射敌军，又可对空射击敌机和击毁飞来的导向飞弹，而仅仅消耗两点的 AP 负荷。

4. 二代中加入了口袋的概念，不同的机型可以有二到六个口袋，口袋中可放入替换的弹药或特殊装备。携带肩上武器的后备弹要消耗 AP，携带手上武器的后备弹不用消耗 AP，携带特殊装备要消耗一点 AP。侦察步兵要配备一或两个防护弹以避免被敌军的导弹击中(每个可用五次)。对空能力(AG 值)差的 DOLLS 要配备防护弹。如果欲使用装甲攻击步兵或肉搏能力(CC 值)高的 DOLLS 进行对敌肉搏时应让其带上 SX 干扰器以增强肉搏能力。TX48 高性能炸药可按每章的需要来携带。

5. 游戏中拿在手上或装在肩上的侦察器可在每次侦察中自动发挥作用，不需另外消耗 AP，而放在口袋里的侦察器必须在“座机状况”一栏中拿出来侦察。

此外，在游戏中还有几点应该注意：

1. 应以侦察步兵带头探路，除少数章中的部分时间(于以下各章中叙述)，一般不宜快速推进，走两三步就侦察一次就比较合适，这样行动的话即使你发现敌军的侦察车辆或侦察步兵，敌人也难以发现 DOLLS，然后第一时间解决敌人的侦察力量，敌人就会象瞎子一样，连放一枪的机会也没有。侦察后如果不再移动，侦察到的地方会一直保留到下一回合，敌人在此区域的活动会全在你掌握之中，因此到了 AP 不足以移动后再侦察的时候，就原地休息好了，再保险一点，决定侦察步兵的最终位置时保留侦察和隐蔽的 AP 值。

2. 攻击型步兵分散在侦察步兵后，以免被侦察到，当发现敌军时用长射程武器攻击。矛头首先指向侦察力量，若受地形影响可请求炮击支援和空对地支援，务必消灭敌军侦察力量后再前进。

3. 要小心隐藏在拐角处的敌军，方法是移动到要拐角的水平时选用“警戒移动”功能，在移动的同时侦察，这样不仅被发现的机会减少，即使被发现而被打至 AP 为零，也已经发现敌军，后面的部队如果没信心全歼出现的敌军，可以走到拐角处用“搬运”和“放下队友”把 AP 为零的侦察步兵搬回来，敌人是无法发现 DOLLS 的。

4. 当有支援部队的时候，对地支援部队的到达时间要与潜入部队的到达时间同步，对空支援或护航部队要提前到达。

第一章　夜袭行动

十分简单的一章，这章的目的只在于让你熟悉一下游戏的操作，这章就是在战场上撤退也可得到 MISSION COMPLETE，因为这次仅仅是一场演习而已。

这章的目的是得到隐藏在建筑物里的资料卡，游戏中预先安排把人员分为两组——SILVER FOX 和 GRAYHOUND，但是实际上并没必要欺敌。把三人全分在一组，找一个有侦察能力的成员装上侦察机甲 X4R，左肩可以背上 DRu15 对地飞弹，另外两人背上加农炮，出发后向北走，下了桥后一直向东走，在此之前可一路狂奔，完全不必担心有敌人，走到横路的中段开始两步一搜索，发现敌军后先击毁侦察兵，然后步步为营以 DRu15

和加农炮等长程武器逐个"超渡"敌军，在此一批敌军会闻声赶来，一并消灭后再向东走，走到那座"匚"型建筑物北面时向南，解决掉几个隐藏敌军后就可到达了，搜索后便大功告成。

第二章　R 夜袭行动

上次演习行动后，这次是第一次真上战场。把队员分成两组，欺敌两人，取资料片三人，每组各有一个 X4R 装甲侦察步兵；其余全换上新研制的 X4R 装甲步兵，带上加农炮和阻击枪，口袋里记得放加农炮的后备弹。如果按照预定的时间，欺敌部队很有可能碰上 HC11 HELI——敌人的攻击型飞机一架，如果想把它打下来，应配备 DRu30 对空弹头和阻击枪，但假如一回合不能打它下来，你就准备迎接导弹的洗礼吧。如果不想与之对敌，欺敌部队在过那条南北向大桥时应靠在桥的西部，那么 HELL FIRE 一般不能发现 DOLLS，只要你发现它后不主动攻击，那么大家相安无事。在这章中地形与上一章大致一样，但敌军兵力却是不可同日而语，在这章中一走上桥就要三步一搜索，不然很容易变马蜂窝。欺敌组在南北向大桥的南端会遭遇敌军，开战后一部分敌军会赶来，切记先杀侦察兵，然后远程攻击，杀完赶来的敌军后，前途就一片光明了。到达目标后选用"座机状况"就可以选择 TX48 高性能炸药来进行安装爆破，记得爆破后不要急着撤退！取资料片组要密切留意各个拐角处，特别是转上东西向横路的拐角。到达建筑物搜索后，却发现情报出错。相信只是个意外，紧急处理方法是留意一下有没有相似的建筑物。

第三章　铁丝剪行动

我军发现了敌军通过森林的补给线，DOLLS 必须将连接道路的两座桥进行爆破，至少要爆破一座，以断绝敌军的补给线，每座桥必须安装三个 TX48 高性能炸药。本次行动无支援部队，乘座 VLC2 垂直起降机，任务完成后爆破装甲乘座 VLC2 返回。由于 VLC2 防御力低，敌军的对空火力又强，因此在空降和接回时不要让 VLC2 太深入，否则容易被打下，任务完成后就无法返回。

入侵地点为以选择西或西南为最佳，VLC2 到达后前进几格，一遇到敌军攻击就让 DOLLS 空降；接回地点为 DELTA，在东南角的高地。

因为本行动要爆破座机，而 X4R＋数量有限，因此最好使用旧式 X4R 型机甲。侦察步兵和部分 AP 值大的队员装上 DRu15 对地导弹，每个队员各自带两个 DD2 手榴弹，因为自西入侵时的空降地点刚好落在敌军周围，敌军在西南角有密集的兵力，所以 DOLLS 空降后，侦察兵先侦察一次，认清敌我后使用 DD2 手榴弹炸毁敌军，开始先不要使用别的武器，那样做会被发现，一旦被发现立刻就会变马蜂窝(有兴致的玩家不妨一试，不过千万不要吐血哦)。用手榴弹干掉所有在侦察范围的敌军并撑过一回合后，那以后就比较轻松了。南面桥的南方也有一群敌军，他们占据着地利，找一个侦察步兵用"警戒移动"爬上他们所在的平面，然后有 DRu15 的可在下面攻击，没有的可以悄悄爬上去用加农炮和阻击枪攻击，假如一回合不能全歼，可以在剩余少量 AP 时先下来等下一回合再努力，这样敌军不易发现 DOLLS。扫荡完桥南端的敌人后，这时会有北面敌军闻声赶来，一样处理后如想尽快过关，可以安装三个 TX48 高性能炸药，引爆后赶回 VLC2 垂直升降机则大功告成。

否则可以挥师北上，一路多侦察，可以同样方法歼敌毁桥。

第六章　狩猎行动

敌军在艾鲁塔海岸峡北部的可内路岬里挖掘战壕，隐藏了六辆侦察车，威胁到我军的行动。这次 DOLLS 的任务是消灭全部侦察车。

本次行动最多只能有五人，一人当侦察步兵，四人当装甲步兵。行动中规定要击毙的敌军数目不多，因此每个装甲步兵只要背上一门加农炮就可以了，以求保留高机动力。

本次行动乘座奥尼斯号潜艇接近，采用西部峭壁（ALPHA 位）进入，东部沙滩撤退或相反的方法都可以。

以西进东出为例。进入战场后，五名队员开始只能沿一条山路蜿蜒前进，在路的分叉处（X＝22，Y＝26）有一侦察车，击毁后兵分三路：第一组一人，到西北方消灭（X＝11，Y＝15）和（X＝16，Y＝4）的两辆侦察车，完成后全速赶到东边的沙滩；第二组两人，一个侦察步兵和另一队员赶向东北方，消灭（X＝40，Y＝26）处的侦察车，完成后侦察兵走到沙滩北部监视东北方以指导其他队员撤退，另一队员退到东边沙滩；第三组两人，进军中部，击毁（X＝40，Y＝26）和（X＝43，Y＝65）的侦察车，完成后赶往东部沙滩。在搜索侦察车时，只要移动到距离两格的位置，就可以发现并攻击了。在这一章中只要行动够快，就可以避免和敌军的增援部队交锋。从 18：05 开始，东北部会出现敌军增援部队，以后西南部也会出现援军，援军来得又多又快，如果被缠上后就不易全身而退，最好还是三十六计，走为上计。全军到了沙滩后请求接回，奥尼斯号浮出水面，又过一关。

第七章　美洲豹行动

我军发现敌人可能正利用特殊技术进行新型武器的开发，我军必须调查出事情的真相。这次 DOLLS 的任务是突击敌军的运输部队，检查运往雅哈路工业区的八辆运输车，最好八辆全部检查，最少要检查四辆。

这次行动可用的新装甲有 X4S 型装甲步兵，各项技术指数都有所提高。还加入了新武器 P－9R 系列阻击枪，是 AXR 系列阻击枪各项技术的全面提高。这一章要两个 X4RR 型侦察步兵较好。选出四名 AP，AG，AA 值较低的队员充当炮击支援部队。其余陆上队员背上加农炮，手上拿着 P－9R 阻击枪（P－9RS 射程 14，AP 消耗 3，P－9RL 射程 13，AP 消耗 2，各有所长而且可用相同弹药，不妨各拿一枝），多带 P－9R 阻击枪的弹药。AP 值高的队员可背上 DRu30 对地导弹，本章有两架 HC11 Heli 出现。

这次行动的进入地点最好选择西北（普通空降）或 HOTEL 位（高空空降），因为卡鲁恩桥的西北部是山脉，DOLLS 降落在那里拥有地利，才可以让加农炮和阻击枪这些直射武器大放异彩。

以从西北部进入战区，应飞到卡鲁恩桥北部山脉再空降。空降后让一侦察步兵占领最高点翼蔽并侦察，以尽快发现敌军的 HC11 Heli；另一侦察步兵侦察桥上敌军，立即可以发现敌军分布规律：每个桥墩中间均有一个敌军装甲步兵。按照敌军分布规律进行炮击和飞机轰炸。首先轰炸桥中部，把桥中部南北端的敌军完全消灭，再轰炸桥西部南端的敌军，北端的敌军可以让 DOLLS 直接用阻击枪攻击（用加农炮成功率太低）。此时敌人运输车

亦走到桥中部并落入 DOLLS 侦察范围，让 DOLLS 隐蔽在桥两旁。一等到他们过桥，先击毁伴随运输车前后的部队，然后让三个队员封住退路(不然运输车会掉头狂奔)，另外的队员包围并检查运输车。带有侦察器的要先歼灭。DOLLS 上桥搜索运输车后，敌军残余部队会立刻赶来救援，但前一步已经把桥中部的敌军消灭，敌军来势不会太急，此时要指挥炮击部队和空中对地支援部队轰炸 DOLLS 前的桥墩，被炮火炸成重伤的敌军在 DOLLS 面前是决对的不堪一击。在炮击过程中每炮击一次后，预定炮击车辆要 SHIFT，其实不必让其 SHIFT，应让其连续进行炮击，不让炮火中断。

第八章　曼特宁咖啡行动

紧急情况！一小时前最新情报显示敌军迅速在所有战线动员所有军备，预计六小时后将在四个地点展开大规模攻击。这次 DOLLS 必须在四个地点之一的布拉吉尔溪谷，阻击敌军先锋部队，我军能忍受通过的敌军数为 20 架，敌军大约有 200 架。

本次行动新武器 LC40mm 加农炮登场，LC40mm 加农炮精确度增大了，对敌军装甲步兵攻击的成功率大大提高，可间接攻击与直接攻击点相邻的敌军(敌军行动我军攻击时例外)，还能对空攻击，是件难得的就手武器。本次行动中最好用两个 X4RR 装甲侦察步兵；虽然已经有四名炮击队员支援，但最少要抽调两名队员加入炮击支援部队，即要带上攻击力强的 R400mm 火箭炮，又要带上攻击范围大的 R320 或 R250mm 火箭炮；其余陆上队员每人一枝 LC40mm 加农炮，再拿上 P－9R 型阻击枪，AP 值高的队员背上 DRu30 对空导弹(本章中敌军有三架 HC11 Heli)，AP 值低的队员可背上几门 MC120mm 加农炮以增强对敌军重型战车的攻击力。

本次行动我军占有绝对的地利，布拉吉尔溪谷成倒“Y”形，战区正南部有一高地，我军应占领这块高地，远程攻击敌军，不要与敌军在平原上肉搏。可以选择普通空降从南部进入，运输机飞到高地北部上空，选择个别降落，不要一起降落，否则有可能部分 DOLLS 会被扔到高地以外的地区。还可以选择高空空降的 ECHO 位，直接降落到高地上。

进入战区降落在高地后，两名 X4RR 型侦察步兵分占高地北部的东，西角，其余队员分为两组分散在高地的北部边缘，西部队员不需太多，最多三人就足够了，剩余队员全部分配在中部和东部。全部队员到位后隐蔽，侦察兵监视溪谷的动静。指挥炮击部队和空对地支援部队进行轰炸，目标是东北部桥及其附近地区。桥墩东北部的地区虽然 DOLLS 侦察不到，而且离封锁线较远，在那儿的敌军不可能一下子就通过封锁线，但还是应使用 R250，R320 等攻击范围广的炸弹来轰炸，为下面的轰炸打下基础。桥及其向西南部一直到路口分岔处宜用 R400mm 火箭炮等杀伤力较大的炸弹轰炸，以求达到尽量击毁敌军的目的。采用这样的双保险，侥幸逃过轰炸的敌军也已经是伤痕累累，DOLLS 大可轻松击毙他们。敌军中混杂着不少侦察步兵，DOLLS 发现他们后应尽快打击，如果在射程外可以指挥炮击轰炸，务必不让敌军发现 DOLLS 位置，这样敌军的陆军连一枪也打不出。此外敌军在本章中有三架 HC11Heli，DOLLS 所处地势高，很快就能够发现敌军，发现后第一时间击落他们，以免被其侦察出 DOLLS 的位置。只要贯彻如上的战略思想，敌军虽然多，却是非常的肉脚，绝对不可能越雷池一步。如此一直坚持下来，不久敌军就会撤退，真有一夫当关，万夫莫开的感觉。

第十章　螺旋行动

到了敌我的最后决战了。这次DOLLS要前进到海底实验坑的最底部，夺取超光速发信器并占领控制室。这次行动我军没有任何退路。

由于任务特殊，本次行动所有散弹炮，火箭发射器和导向飞弹都禁止使用。队员可以配备LC40mm加农炮和P—9R阻击枪，AP值高的可再背上MC120mm加农炮以加强对重型装甲车的攻击力。记得带10个以上的TX48高性能炸药。

本次战役顾名思义，顺时针方向沿着通道螺旋而下，控制室就在通道的尽头。本章中只要注意以下的几点：一是留意藏在拐角处的敌军，方法如前述。二是每爆破一扇门后，先让侦察兵走到破坏的大门处侦察，发现敌军后让另外的DOLLS移动到侦察兵的身边，这时敌军一般不会发现DOLLS，而DOLLS可以攻击到敌人，如果敌军是连续排列的，优先使用LC40mm加农炮进行攻击，如果先上去的DOLLS的AP耗尽还不能消灭敌军，后来的DOLLS可用搬运和放下队友，然后占据位置后再攻击。三是本章中有一处地方连续两排阻挡物，令DOLLS门完全无法侦察。此时可以等全军到达后，先派一队员上前，等到敌军攻击后，余下队员立即上前全歼敌军。只要注意上面几点，此章只是在考验你的耐心。如此不断地螺旋式下降，曲折中前进，最终到达控制室，却发现……

2545年，吉亚士发明了超光速通信装置，从此突破了技术上的瓶口，科技大为进步，各种超光速设备随之出现，从此与地球的60光年的距离一下子变小了，也许在不久的将来，两个星球之间会发生新的故事……

6.3 策略战棋游戏精品屋

1995年是战棋策略游戏风光的一年，虽然有人说即时战斗游戏才是真正的策略游戏，但现在掌握制作即时战斗游戏方法的公司还不是很多，所以市面上更多的还是战棋策略游戏供玩家运筹帷幄，自乐其中。其中有以下这十款游戏应该是广大玩家非常熟悉和喜爱的。

《天使帝国》

由大宇推出的以美少女为主角的战棋策略游戏，虚构的天使帝国加上悲壮的故事情节，使玩家深深地被游戏打动，同时开创了战棋策略游戏的时代。

《天使帝国 II》

在前作好评如潮后推出，虽然在声光上有一定的加强，兵种和法术也更繁多，但情节比上代似乎显得枯燥和沉闷些。

《炎龙骑士团》

汉堂公司紧跟《天使帝国》推出的作品，游戏的难度甚大，在框架上有着日本游戏《光

明与黑暗》的影子，与《天使帝国》相比显得气势磅礴。

《炎龙骑士团 II》

同样是继上代颇受好评的续作，声光的加强不在话下，游戏加入了一定的RPG成份，使游戏的难度加大了很多。

《特勤机甲队》

来自日本PC98的冠军游戏，完全不带一点“颜色”的游戏，游戏的策略部分由日本军方的在职人员协助设计，因而策略在游戏中显得非常的真实和重要，而相对来说，台湾的数部作品策略部分便单薄了很多。

《特勤机甲队 II》

与上代相比难度更大，同样强调策略在游戏中的重要性，比如支援、掩护、诱敌等战术在游戏中都有一定的表现。

《魔法世纪》

相对来说这款游戏的知名度较低，但在战棋策略游戏风刮起之时，毕竟还是吸引了不少玩家的支持和喜爱。

《魔法世纪 II》

与上代相比，战斗地图都有所改变，虽然个别方面的表现比一代有很大的改进，但繁琐的操作反而让人却步。

《大战略》

可说是战棋策略游戏的鼻祖之一，也是战棋策略游戏迷的早期必修课和保留节目，从1993年至今可消耗了玩家不少的时间。

《三国志英杰传》

这可算是至今最优秀的战棋策略游戏，在注重策略的同时将游戏、小说、历史等融为一体是此款游戏最宝贵的地方。

第七章

风火轮——如何玩即时战斗策略游戏

本章内容：

- ▶什么是即时战斗策略游戏
- ▶如何玩即时战斗策略游戏
- ▶玩即时战斗策略游戏的实例介绍
- ▶即时战斗游戏种类大看台

7.1 即时战斗策略游戏综述

即时战斗策略游戏是从策略战棋游戏中衍生出来的，由于其追求时间的同步真实性，因而在编程上对程序员的水平和相应的硬件支持就非常高。

WESTWOOD 早期主要以开发冒险游戏和角色扮演类为主，但他们在 1992 年制作冒险游戏《沙丘魔堡》时忽发奇想地在战斗中首次运用了即时战斗模式，以往回合制的等待顿时被玩家手忙脚乱的操作所取代，当时 WESTWOOD 都没有想到《沙丘魔堡》会取得成功。

1993 年的《DUNEII》可以说是即时战斗策略游戏的里程碑，这是一款有战略游戏外表的策略作品，虽然有地图的划分，但游戏的进行是直线的，三个玩家的选择使这款即时战斗策略游戏风靡世界，看着敌人的坦克部队冲过来时的危机感和自己的坦克群横扫一切的感觉，足可令玩家感到痛快淋漓和无比的满足，而这款游戏也令本已大名鼎鼎的 WESTWOOD 又登上了一座高山。

同年一个默默无闻的游戏制作小组制作出了《组织》（又名《流亡企业》、《极道枭雄》），这款由技术超群的牛蛙公司于 1993 年推出的充满血腥的游戏，再次一改策略战棋游戏的沉闷感觉，不久又推出了资料片。《组织》的每一关都是战斗，即时战斗的气氛在这款游戏中表现得淋漓尽至，紧张的过程和不容犹豫的节奏将玩家深深地吸引。

1994 年几乎没有什么特别的即时战斗游戏，欧美方面有反应二次大战的《欧洲风云》，但由于画面不够细腻而被玩家遗弃。可能多少受硬件的限制，在即时战斗的策略游戏方面向来就很少有什么作品问世。

1995 年台湾方面推出模仿《DUNEII》的《一线生机》，作品表现到底如何恐怕大家都

知道了,但也算走出了可贵的第一步。此外欧美方面的《魔兽争霸》表现一如《DUNEII》,至于《DUNEII》的原制作公司 WESTWOOD 也在 95 年推出这个系列的第三个作品《COMMAND & CONQUER》,在游戏中 WESTWOOD 无疑在挑战他们制作的游戏的人工智能,并且一贯以精美之极的图形、音效继续保持相当高的水准,这款游戏为 WESTWOOD 小组成立十周年而推出,备受世界瞩目。而游戏推出后的表现实在让人沉醉其中而不知疲倦,比如我就已将它打爆了十次了,将所有的分支全部打过,再变着戏法打。而《魔兽争霸 II》上市后虽然有一定的进步,但粗糙的战斗模式和人工智能始终无法和老牌 WESTWOOD 的作品相比。此外从日本引进的《卧龙传》和《魔域传说 IV 之波斯战记》都有一定的即时战斗成份。

1996 年 WESTWOOD 推出了《COMMAND & CONQUER》的资料片,而牛蛙公司也将推出他们的经典作品《SYNDICATE II》(《组织 II》),同时来自日本 PC98 的《特勤镇暴队》和《绯王传》也是两款非常类似于《组织》的即时战斗作品。而再次成为媒体焦点的 WESTWOOD 的《COMMAND & CONQUER II》也将上市,台湾方面也在制作即时战斗游戏《殖民计划》、《风云三国篇》等,相信未来的策略游戏将是即时战斗策略游戏的天下。

7.2 风火轮——如何玩即时战斗游戏

玩即时战斗策略游戏我们首先得看这款游戏注重的是战略部分还是动作部分,如果是注重动作部分,比如《组织》、《特勤镇暴队》等,我们就得首先了解战斗的任务,因为在强大的敌人包围下,如何顺利地完成任务才是关键。

《特勤镇暴队》任务提示

任务一　制止暴力

因为平民似乎已完全撤离,所以将所有能移动的东西都消灭是你练习操作和战斗方式的大好时机,如果有心情多玩几次熟练一下身手,相信对你将来会有帮助。

任务二　恐怖威龙

失控的机械人已为恐怖分子操纵,你的手下必须在地势变化较大的地带将它消灭,同时小心其它恐怖分子的拦截,我的建议是擒贼先擒王。

任务三　奔雷行动

要在敌人严密的防守中打开缺口消灭主要目标就必须要有高速度性能的部队,你所挑选的两支突击队在攻防的配合默契上会考验一下你的耐心和组织能力。

任务四　保护元首

在我的感觉中,保护任务比任何暗杀、消灭的任务都要难完成,因为游戏中要保护的

对象往往是不怕死的呆子,这关中你要牢记自己的首要任务是保护。

任务五 以暴制暴

40来名贩毒集团的雇佣兵,小意思,小菜一碟,但注意你的部队转身动作往往是致命的,一定要用索敌了解地形,才不会让敌人打你个措手不及。

任务六 武器仓库

敌人走私武器的来源已被我们了解,带上你最强大的火力部队来场硬碰硬的较量吧,小心敌人的数目可不少。

任务七 镇压叛变

我们的国防部长居然是幕后的黑手,而他的忠实支持者将是我们暗杀他最大的障碍,在他的手下国防大臣从大使馆到叛军基地的路途上我们必须摧毁他的护卫座车。这关建议你有多试几次的准备。

最后的任务

如果前面的关卡让你头痛的话,最后的任务将会是你无法想象的艰难。你唯一的机会是让那位叛变的国防部长去上帝那儿认错,然后才有可能乱中取胜。

在即时战斗策略游戏中,如果游戏的本身注重战略,那么我们必须有打一场持久战的准备,而在这一场场战役中,资源的采集、工厂的建设、战备的升级、部队的生产和集中几乎是这类游戏永远固定的流程。

《魔兽争霸 II》全攻略

我是绝对的《COMANDER & CONQUER》迷(也有人称它为《沙丘魔堡 III》),所以当《WARCRAFTII》(《魔兽争霸 II》)在1995年底推出时,我本来是不屑一顾的。但听别人热情地一再介绍,甚至有朋友送了套正版的《WARCRAFTII》给我,而我也终于将残酷的《C&C》战场扫荡了无数次,所以就勉强地进入到BLIZZARD制作的《WARCRAFTII》中看看,谁知看看后就欲罢不能了。

这是一款即时战斗游戏,对酷爱即时战斗游戏已几乎疯狂的我来说,多少是有一定的吸引力的。虽然我绝对不会承认《WARCRAFTII》是款超越《C&C》的PC GAME,但我也觉得《WARCRAFTII》在某些方面的确有它独到之处,而且当初《魔兽争霸》也以其不同凡响的设计和海阔天空的题材深深地打动了我,所以抛开某些不公平的心态来说——《WARCRAFTII》的确精彩得很。

由于珠玉在前,所以这次《WARCRAFTII》显然在制作上向《C&C》靠拢甚至可以说是在挑战对方,游戏采用了WESTWOOD没有使用的SVGA的高解析度画面,并且采用时下非常流行的3D RENDERING方式制作建筑物和兵种,虽然立体感打了个折扣,但真实性和细腻度上都得到大大的提高。游戏发行的方式为光碟版,但由于制作3D动画并非BLIZZARD所长,所以数量不多,取而代之的是游戏CD上录了十多首CD音乐,可以直

接在CD机上播放，也使得游戏在音乐上采用直接播放CD音源，所以表现惊人。

在索敌方式下，WESTWOOD曾经宣布可能会完全依赖电脑AI系统的提高来挑战人类的头脑，因而会在《C&C》中放弃黑暗索敌模式，但在《C&C》推出后，这一设想并未兑现。而BLIZZARD此次却加大黑暗索敌模式的难度，比如在侦察工作中，探明的地区会随着侦察物体的离开而逐渐变暗，在此环境下，敌人的行动我方无法直接发现，因而更适合双方神出鬼没地用兵，这可能更接近于真实的战争，当然这前提是电脑必须和玩家公平较量而不能作弊。事实上BLAZZARD中的人工智能不是很好，尤其是游戏的程序编写得有些单调，所以加强这种索敌模式多少有些拖戏的嫌疑。

《WARCRAFT》本来并无空军和海军的兵种，这未免让人觉得有些美中不足，然而这次《WARCRAFTII》的战争就真的成了场陆海空立体大战，有些战斗一定要借助空中部队（飞龙、飞鹰等），或者炮舰、驱逐舰、潜水龟和主力舰混合而成才能完成。

战争的内容有部分借用了《组织》这个另一即时战斗游戏的精华，比如有些任务为护航，于是战争的难度也因此增加。

战争所需要的资源和开发形式也比一代有所改变，比如在黄金和木材的基础上增加了矿石和石油两种资源。其中石油需要在海上钻井开采，然后运输回来，在这过程中或许就是引爆一场海上战争的序幕。在游戏中我们可以体验到《海权论》所阐述的观念的正确性，此外空中部队的运用也是非常重要。

游戏制作群在发行光碟时附加赠送了一套地图编辑器，也就是说玩家可以自己设计地图并将地图放到游戏中，但必须运行在WINDOWS 95中。这在如今的游戏界也是一种渐长的风气，比如某些游戏甚至开放整个框架以供读者自己制作游戏，这种制作工作的本身也未免不是一种有趣的游戏。此外游戏提供多种联线对战功能，包括最简单的串口双机对联功能，在网路上最多可以有8人上线。而如果你喜欢的话，也可以选择和2～8位电脑对手在数十个地图上较量，那时可真的非常热闹，而且保证你手忙脚乱、叫苦连天，但真的很刺激。

让我们先来看看《WARCRAFTII》的兵种和一些资料：

一、陆军方面

发石车（弩车）

攻击力最强的陆军武器，由于有长距离攻击的特点，所以用来破坏建筑物相当强劲，而且它也是活动的海岸防线，对于敌舰的来犯可以给予迎头痛击，然而对肉搏战则显得毫无用处，速度又太慢，往往因为速度的延迟而让心急的玩家在没有配合的情况下抢先出击，结果是残败而归。

武士（兽人武士）

双方最基本的战斗部队，对中长距离攻击的兵种进行肉搏非常有用，但在战争的后期是不能主宰战场的。

巨魔

兽人部队专用，战斗力和防御力加强了许多的陆地战斗部队，其强大的肉搏攻击力对中远程攻击的地面部队产生了极大威胁。

骑兵(魔力骑兵)

陆地上行动最快的战斗部队，兽方可以升级成为魔法使用者，相对来说兽人部队的魔法强大，而骑兵的战斗力强，两种部队都适合进行远距离的突击和助防，但较难控制。

弓箭手(刀斧手)

虽然在游戏的早期有一定的辅助攻击力，但在中期开始就因为敌方的肉搏战士攻击力太强而几乎被我抛弃不用，但到后期才发现他们几乎是游戏中唯一的能常规打击对方空中部队的兵种，面对飞龙、飞鹰这种几乎天下无敌的攻击部队，弓箭手和刀斧手强劲的攻击，只要有两只就可将一只飞龙或飞鹰的翅膀打断。

魔法师

人类专有，升级到顶点后可以释放强大的魔法，让人既恨又爱。

农夫(兽人农夫)

建设和开采地面资源的主要力量，虽然没有攻击力，但如果你实在没有战斗力了，可以逼迫他们加入战斗，不过场面和自杀差不多。

爆破组(兽人爆破组)

这是最悲壮的战斗部队，我有一位朋友最喜欢用这种部队，他们能够用自己的身体带着炸药炸开山脉和丛林，也能摧毁一定范围内的建筑和活动的生命，所以使用起来一定要小心，否则保证你哭都来不及。

二、海军方面

运油船

完全没有攻击力的海上勘探队，在发现油区后可建立海上油井，然后将大量的石油运回来，成为你拥有海上最强力量的血液线。

运输船

无攻击力，但每次可运载六个单位的地面战斗部队，对登陆战和抢夺岛屿上的资源非常有用，由于防御力弱，有时需要在取得制海权后或者在掩护下才出动，否则损失惨重下怕你一时会想不开。

炮艇(驱逐舰)

海军部队中唯一可对飞龙、飞鹰进行常规打击的舰种，对于海龟潜艇无任何防御力，攻击力和防御力远输于主力战斗舰。然而速度快，适合搜寻和早期执行海上打击任务。

主力战舰(魔力战舰)

为双方攻击力最强的海面攻击部队，尤其是魔力战舰扎满旌旗的舰身，实在让人看得流口水，甚至当我初次遭到对方水龟潜艇的攻击时，真的让我又是心疼又是冒火——到底是什么东西在海里打我的宝贝舰队？你有本事伸出个头来我们一对一单挑！

水龟潜艇

双方拥有的海上隐形打击力量，但在对方侦察飞鸟的侦察范围内就完全失去了隐蔽性，加上本身的装甲薄弱到几乎无，所以给对方一下就打成真正的潜水艇，而且永远也不会升上来了。所以用的时候一定要注意看清楚对方没有空军，没有工事塔，也没有和你相同的潜舰时才用(我的眼睛又不会透视，怎么看得到对方的潜水艇。)

三、空军方面

侦察机

移动速度是游戏中最快的兵种，但并不保证能够在对方的上空放肆地跳个芭蕾后还能活着回来。在游戏中期一定要配合战舰来防备敌人海龟部队的偷袭，虽然毫无攻击力，但却能让你的战斗部队减少最大的损失。

飞龙（飞鹰）

攻击力之强让人目瞪口呆，尤其是集中成飞龙大队的话可以扫平对方的海面力量，并且在避开对方的地面的弓箭手和刀斧手的情况下几乎无敌，那时的痛快劲真的没话可说，不过等你有钱制造出基地再制造一只两只时，可能你已经差不多宣布破产了。此外人类部队的法师也拥有对飞龙和飞鹰的打击力，一定要小心，因为毕竟这是游戏中最昂贵的战斗部队。

四、法书部分

《WARCRAFTII》在法术方面的增强是非常新颖的，它使战斗的胜负关系往往会变得十分微妙，因为好的法术在适当的时候使用会改变整个局面。如果你喜欢老老实实地完成游戏，那么你必须将游戏的速度放低，那么在艰难的战斗中有目的地选择法书将是一件十分有趣的也是非常有挑战性的事情。如果你更喜欢大砍大杀，那么选择游戏的一些开关，再将速度调到最快，相信一定很合你胃口。

Mage spells 的法术

Fireball

耗法力甚多的法术，适合在没有其它选择余地的时候攻击对方的海上力量，此外在没有中距离部队时可以用来打飞龙、飞鹰，然而可能因为对方的移动速度较快，所以有一定的命中率和伤害率问题。

Slow

适合在紧急状况下急救。

Flame Shield

施法在敢死队身上然后让他冲人敌阵，这种抱着炸药同归于尽的方法在艰难时期真的很有效，而且也使场面更加激烈。但你也得小心对方以彼之法还汝之身。

Invisible

很适合突袭的辅助法术

Polymorph

使敌人生物马上变成小动物，非常有用，而且对付对方空中打击时十分有效，变掉敌人法师也是个不错的选择，同样也是防止被敌人施法的好方法。

Blizzard

大冰刨，这个以游戏制作公司命名的法书非常霸道，对海、陆、空三军都能进行毁灭性的打击，象征着 BLIZZARD 的精神——摧毁一切。

Death Knight spells 的法术:

Death Coil

吸血法术,只能用在生物身上。

Haste

加速,平时加速采集资源,战斗时加快主力部队的速度,对飞龙和飞鹰尤其重要,因为这两种体形庞大的东西有时会有飞不动的感觉。

Unholy—Armo

护甲法术

Hurricane

旋风,用在敌人建筑物密集区是个好选择,因为它不分敌我,真的可以说是挡我者亡,避我者活,所以要小心使用。

Raise Dead

补血大法

Death Knight

补血小法

death coil 法术

防止爆破队的法术

由于游戏提供太多的法书,我在上面挑选一些主要的就介绍这么多,下面可以通过这个表格看到所有法术的各项资料,希望对你实战有所帮助。

名称	消耗法力	使用对象	功用
DEATH COIL	100	敌	吸血
HASTE	50	敌我	速度上升
RAISE DEAD	50(PER)	尸体	召唤死者
WHIRL WIND	100	ALL	召唤龙卷风
UNHOLY ARMOR	100	敌我	防御力上升
DEATH AND DECAY	25(PER)	ALL	毁灭一切
EYE OF KILROGG	70		侦察
BLOOD LUST	50	敌我	攻击力上升
RUNES	200	敌我	陷阱
RIREBALL	100	敌我	发射火龙火球
SLOW	50	敌我	减速
FLAME SHIELD	80	敌我	火球包围
INVISIBLITY	200	敌我	隐形
POLYMORPH	200	敌我	变 CRITTER
BIZZARD	25(PER)	ALL	风暴
HOLY VISION	70		察看区域地图
HEALING	6(PER)	敌我	加血
EXORCISM	4(PER)	不死系	超度亡魂

五、游戏的操作

游戏基本上采用全鼠标操作，但结合键盘有时会有一定的方便。

1. 编组：按住鼠标左键拉一方格，可将方格内的部队编成一组。
2. 编组增减法：用 Shift 键加鼠标。
3. 呼叫：按住 Alt 键，然后用鼠标点编组中的任一成员。
4. 地图显示模式变换：Tab 键。
5. 游戏速度变换模式：＋、－键。
6. 地图定位法：Shift＋F2、F3、F4
7. 地图呼叫法：F2、F3、F4

六、游戏任务

兽人部队

第一章　血海(SEAS OF BLOOD)

如果这大地注定只能让一种生命占有，那么书写这段历史的唯一工具便是鲜血…………

第一关　ZUL'DARE 地区

任务：建立四个农场、建立一个兵营。

第二关　突袭和营救

任务：营救 ZULJIN；并将他带到能量场。

第三关　南部海岸

任务：建造一个造船厂，建造四个石油平台。

第四关　毁灭的信号

任务：摧毁 HILLSBRAD；杀光所有人类同盟的拥护者。

第二章　沸腾的大陆

如果谁还要阻挡我们的脚步，那么魔鬼的手会如同黑夜一般降临到大陆上的每一个角落

…………

第五关　岛屿和要塞

任务：夺回 DUN MODR 要塞，摧毁 TOL BARAD 要塞。

第六关　大穿越

任务：护送 CHO'GALL 到达 GRIM BATTAL 地区的能量场。

第七关　陷落和屠杀

任务：夺取 STORMGARDE 王国南部的运输舰，摧毁他们的王国。

第三章　古老的悲剧

传说中的魔鬼终于来到了人类的面前，他们的命运比他们的先辈悲惨得多了

…………

第八关　神秘之石

任务:摧毁人类残余的城堡,获得 RUNESTONE。

第九关　登陆之舟

任务:在 TYR 海港的小岛上建立一个城堡和一个造船厂。

第十关　脆弱的锁链

任务:摧毁敌人所有的油井,摧毁敌人所有的石油精练厂,最后再摧毁他们的王国。

第十一关　死亡骑士

任务:摧毁 ELVEN 要塞。

第四章　黑暗之潮

鲜血和黑暗的潮水将天空都染成暗红色,或许还会有一场红色的风暴和海啸…………

第十二关　坟墓

任务:摧毁所有的敌人部落。

第十三关　魔法师和空中之战

任务:摧毁所有捍卫人类的力量。

第十四关　大潮汐

任务:除了摧毁一切,你还有什么其它选择呢?

尾声

从此,大陆将只有黑夜而没有白天!

人类战役

第一章　海岸的号角声

恐惧在人们的心中,因为看不见,所以恐惧。

恐惧来到了人类的面前,因为我看到了,所以我不知道什么叫作恐惧。

…………

第一关　小镇

任务:建立四个农场、建立一个兵营。

第二关　伏击和营救

任务:寻找被俘虏的精灵族,将他们营救回来送到能量场。

第三关　联盟

任务:建造一个造船厂,建造四个石油钻井平台。

第四关　反击

任务　摧毁兽人族基地。

第二章　人类的吼声

让我坚强的手揭开这层恐惧的朦胧面纱,我发誓除非死亡,谁也无法阻挡我战胜恐惧和黑暗的决心。

…………

第五关　增援

任务　摧毁兽人部队的前哨站。

第六关　驱逐

任务　摧毁兽人部队新建的前哨站。

第七关　燃烧的海洋

任务　摧毁敌人五个石油钻井平台。

第三章　力量之剑

神赐予我力量,让我平息这大陆的一切纷争和战火,真正的黑暗和恐惧往往存在于某些生命的灵魂深处。

…………

第八关　平叛

任务:平息农民叛乱,建造一座城堡,将敌人全部消灭。

第九关　战斗

任务:保护 LIGHTBRINGER 到达 CAER DARROW 王国的能量场。

第十关　囚犯

任务:建造运输舰,将四个俘虏运到能量场。

第十一关　闪电的打击

任务:营救被困的法师,摧毁叛乱的王国,决不心慈手软。

第四章　光明的力量

第十二关　英雄的归来

任务:摧毁敌人的运输舰,摧毁敌人所有的造船厂和油船。

第十三关　奇袭

任务:摧毁要塞,消灭所有敌人。

第十四关　黑暗之门

任务:摧毁敌人的圣门。

尾声

我已成为这个大陆新力量的象征,我发誓,用我的生命保证光明永远照亮在这大地。

7.3 即时战斗游戏精品屋

在记忆中每一款即时战斗游戏都是经典的精品,比如最早期运行在 386CPU 机上的《DUNEII》和《SYNDICATE》,但如果用现在的眼光来看,我个人认为真正的精品只有《COMMAND & CONQUER》。

我很难将 DUNEII 和 C&C 相比较,因为 WESTWOOD 也不承认 C&C 是 DUNEII 的续集,他们给了它一个崭新的名字——COMMAND & CONQUER。C&C 所能达到的境界是前所未有的,它不但拥有无与伦比的声光效果,并且拥有气势磅礴的战斗气氛和真实残酷的战斗环境。比如看它的音乐,C&C 的音乐几乎有二十首,其中有如雷电霹雳般

轰鸣的交响乐，也有急速穿梭风闪电驰的摇滚乐，也有深沉黑暗潜伏杀机的合成器，甚至还会来段嘶声叫喊的 ROCK & TALK。十几首乐曲连贯一个多小时的播放将游戏的气氛烘托得恰到好处，这游戏后痛快淋漓的的感觉真是任何笔墨都无法写下的。

C&C 是两张光碟，它的背景为二十世纪和二十一世纪的交接时，一个从十九世纪开始发展的组织 BROTHERHOOD OF NOD(兄弟会)妄图控制全世界的能源。而联合国的同盟军自然会阻止他们的阴谋，战争就这样爆发了。两张光碟都可安装，如果你想扮演兄弟会的首领 KANE 的话，就用第二张光碟。如果你想成为联合国军的总司令 ABRA SHEPHERD，那么就用第一张光碟。

在游戏中，由于保持了 DUNEII 的全部操作优点，因而任何不会英语的人都可以方便地上手，一只鼠标就可打遍天下。游戏中你能对一大堆的部队下命令，很多在 DUNEII 中让人深感不便的操作瓶颈都得到了全面改善。本来 WESTWOOD 宣布可能会放弃黑暗探索敌人的模式，充分依赖程序的人工智能，然而事实上游戏保留了黑暗索敌的模式。但你别以为敌人的人工智能很低，他们会无止境地建造他们的各种基地，也会寻找你的弱点发起攻击，甚至会迂回包抄。每个步兵都拥有自己的智慧，能躲避坦克链的辗压，也会趴在地上躲避炮火散弹。总之，这是个非常容易操作但很不容易过关的游戏。

剧情上，C&C 也有了很大的改观，游戏不再全是争城掠地的坦克大战。在前期会有不少特殊的任务，比如象兰搏一样潜伏到敌人基地中炸毁敌人的建筑，也可能带一批军队在丛林山道中搜索敌人。而地形也不再是全部都是平坦的平原，各种地形有山地、公路、树林、河流等，这些或许是你死守的屏障，也或许是敌人隐藏的好地方。有些剧情非常有挑战性，比如你将带领一些部队在对方的沙滩上登陆，然后向前突击，掩护基地部队的到来，整个过程非常真实和紧张。仿佛可以想象当年盟军在诺曼底登陆的情节。

双方的武器各有所长，盟军有自己的兵工厂，所以制造的武器装甲厚，而兄弟会的武器全来自于购买，所以专走偏方。早期兄弟会的武器会有一定的优势，但以后盟军的双管主战坦克不但装甲厚，而且火力惊人，如果集结成群的话将会主宰整个战场的风云。兄弟会也只有依靠在地下穿梭的坦克相抗衡，此外兄弟会的激光防御工事非常难对付，并且会在最后拥有导弹发射基地，其威力之大难以想象；盟军在最后拥有来自星空的激光武器，保证百分之百的正确率，杀伤力也不小。此外兄弟会防空火箭命中率极高，盟军的空中优势也是犀利。如何扬长避短，取得战场上的先机，则是你要费尽心思的。他们的金钱都是来自于采矿，双方在采矿场过程中互相争夺，投入一批批的坦克，使场面更加壮阔。

盟军的标志是一只金黄色的苍鹰，而兄弟会的标志是只血红色的蝎子，这场黄与红的战争结果如何，由你决定！当我驾御着盟军十多辆双管坦克横扫战场，并进入兄弟会的总部时，我在想：如果这场战争的最后胜利属于兄弟会又会如何？也许战争本来就是这么悲壮，但愿这世界永远没有战争！

正当我在 C&C(沙丘魔堡 III)的残酷战场中疲于奔命时，忽然听说由 BLIZZARD 制作的《魔兽争霸 II》(WARCRAFTII)已进入后期工作，这对酷爱即时战斗游戏的我来说，实在是天大的喜讯。因为今年年初《魔兽争霸》曾以其不同凡响的设计和海阔天空的题材深深地吸引了我，尽管它的整体水平大致与《沙丘魔堡 II(DUNEII)》相当，但因为在某些关键部分的改进，使这款游戏一炮打红。

这次二代显然在制作上向 C&C 靠拢甚至可以说是挑战，游戏采用 SVGA 的高解析度画面，并且采用时下非常流行的 3D RENDERING 方式制作建筑物和兵种，而取得的立体感和动作的真实性都大大地得到提高。游戏发行的方式为光碟版，因而大量的高解析度过关动画也是绝不会少的。

在索敌方式下，WESTWOOD 曾经宣布可能会完全依赖电脑 AI 系统的提高来挑战人类的头脑，因而会放弃黑暗索敌模式，但在游戏推出后，这一设想并未兑现。而 BLIZZARD 此次却加大黑暗索敌模式的难度，比如在侦察工作中，探明的地区会随着侦察物体的离开而逐渐变暗，在此环境下，敌人的行动我方无法直接发现，因而更适合双方神出鬼没地用兵，这可能更接近于真实的战争，当然这前提是电脑必须和玩家公平较量而不能作弊。

一代中本来并无空军和海军的兵种，这未免让人觉得有些美中不足。但在二代中战争就真的成了场陆海空立体交叉图，有些战斗只有借助空中部队(飞龙等)，或者炮舰、甚至是航空母舰混合舰队才能完成。

战争的内容有部分借用了《组织》这个另一即时战斗游戏的精华，比如有些任务为护航，于是战争会因此变得异常残酷和险恶。

战争所需要的资源和开发形式也比一代有所改变，比如在黄金和木材的基础上增加了矿石和石油两种资源。其中石油需要在海上钻井开采，然后运输回来，在这过程中或许就是引爆一场战争的序幕。

游戏制作群称在发行光碟时会附加赠送一套地图编辑器，也就是说玩家可以自己设计地图并将地图放到游戏中。这在如今的游戏界也是一种渐长的风气，比如某些游戏甚至开放整个框架以供读者自己制作游戏，这种制作工作的本身也未免不是一种有趣的游戏。

C&C 的战争烽烟还未熄灭，魔兽和人类的生存战争又将展开，是胜，是败，这只能是武力的决断！

此外，1996 年推出的《COMMAND & CONQUER》的加强版推出，提供的 15 个任务可以让那些玩这款游戏玩到发疯的朋友再次回到战场上。

虽然喜欢即时战斗策略游戏的朋友都非常推崇《DUNEII》、《SYNDICATE 》和《COMMAND & CONQUER》，也大都觉得即时战斗策略游戏就是这样的模式，但实际上在 PC GAME 史上另外还有一种即时战斗游戏的表现形式，这种模式的代表作就是大名鼎鼎的《文明》、《殖民》和《中国》。

MICROPROSS 这次采用《文明》加《DUNEII》的模式来制作《THIS MEANS WAR》看来是有些投机取巧的成份，但这款在 WINDOWS 上执行的即时战斗游戏无论在画面的质量上和音效上都有一定的水准。可以说是我至今所见过的拥有最真实、精美的地图的即时战斗策略游戏。而游戏的目的也是领袖带领他的臣民完成抗击和统一的使命，但如果你是暴君的话，小心人民起义的烈火将你烧成灰烬。

由 VIRGIN 代理出版的《Z》则可以看成是一款没有开发项目的《DUNEII》，于是你可以将你的所有精力投人到生产部队和战斗之中。将你的牙齿都武装起来吧，这里只相信武力的决断。

记忆中光谱公司的作品向来以高 AI 的棋类游戏和娱乐小品游戏见长，但忽然发现

原来他们正在制作一款将《SIMCITY2000》和《COMMAND & CONQUER》合二为一的作品《殖民计划》。游戏讲述的是未来的岁月，人类在掌握了空间跨越技术后开始向外星球移民，但这时殖民计划开始要接受州际联邦和罗撒帝国战争的考验。

你将带领一些精英人才来到休曼星系，虽然只有少量的资金和武装，但你必须快速地建立基地，发展城市，扩张领土，整顿军队，然后和罗撒帝国的殖民力量较量。游戏中你将集能源采集、城市建设、资源交易、科技研究、教育人才、谍报工作、军备生产和战斗指挥的所有指挥权为一身，你将是这个星球上最忙碌的人。游戏首先是《SIMCITY2000》，然后是《COMMAND & CONQUER》。

曾经在去年的游戏综述上说过今年将出现大量的即时战斗策略游戏，这款《殖民计划》在战斗中将采用即时战斗的模式，画面将采用 640×480×16 模式，虽然坦克等战斗单位所占画面的面积太小，但提供控制多单位行动的特点将是让人感到满意的，战斗将采用索敌模式进行。

在游戏的最后，电脑会根据你在一系列战斗中的表现给你适当的职务，或许联邦总理的位置才是你想要的吧？

第八章

英雄泪——如何玩格斗游戏

本章内容：

- ▶格斗游戏背景资料介绍
- ▶格斗游戏操作前的准备工作
- ▶如何玩格斗的游戏精品的实招绝招爆光
- ▶如何选择优秀的格斗游戏

8.1 格斗游戏综述

记得许多年前玩任天堂电视游戏机时，就听说外面大机有《街头霸王》这款格斗游戏，所以特地赶去看热闹，只见许多街头小子拥成一团，里外共有六层之多，真可用水泄不通来形容，好在我比那些小年龄的朋友们高出半个头，所以可以看见大屏幕里各国格斗高手在操纵下施展出各自的绝技，直看得我目瞪口呆，也看得旁人喊声震天，更看得老板眉开眼笑，于是我明白了什么才是真正的格斗游戏。

那年代，我的黑白显示器 286 和 1MB RAM 根本不敢想象玩这样精彩的格斗游戏，虽然买了任天堂卡，但也找不到真格斗游戏的感觉，后来听说街机上有了四大天王，电视游戏机有了世嘉五代、3DO 等，当然我的电脑也升级到 386 彩显加 4MB RAM，随后又升级到 486 加 16MB RAM，然后再是……。然而 PC 上虽然也有移植过来的南朝鲜版本《街头霸王》系列，然而玩起来还是没有找到格斗时应有的兴奋感觉，平时和某些 TV 游戏的超级玩家谈起来也总为 PC 机上没有一款真正的格斗游戏而心虚。直到 1995 年的七月份，得到了缩写为 SSF2TX 的经原制作公司 CAPCOM 移植的电脑格斗游戏，详细名字可看本文附题，台港方面翻译成《超级街头霸王二代加强版》，于是经过一番拳打脚踢再加大打出手，才大有痛快淋漓和扬眉吐气的感觉。

台湾方面制作的格斗游戏数量并不少，比如能够在 286CPU 上跑的《快打至尊》，又或者立志成为中文地区的 CAPCOM 公司的熊猫软体，他们推出的《三国志武将争霸》系列和《格斗悍将》虽然有一定的水平，但并没有什么突破。

此外软体世界的《金庸快打》、《风云三国》和其它公司的《天下无敌》都属于不值得一谈的作品。

《真人快打(MORTAL KOMABAT)》、《真人快打 II(MORTAL KOMABAT II)》、《真人快打 III(MORTAL KOMABAT III)》是有着美国风格的格斗精品，但相对暴力了些。

到了 1995 年，在街头的机器上和超世代游戏机上纷纷出现 VR 模式的格斗游戏，而在 PC 上《特效战士(FX FIGHTER)》走出了第一步，随后《斗神传》也将移植到 PC 上，在 1996 年 PENTIUM 成为世界主流机型时，再加上 3D 图形卡市场的形成，格斗游戏能走多远，现在还无法预料。

8.2 英雄泪——如何玩格斗游戏

玩格斗游戏和模拟游戏一样，得准备一部好的 PC。比如《超级街头霸王 II》，游戏说明上说支持 386、4MB RAM 的机种，但游戏不但要霸占所有的扩充记忆体，而且要在硬盘上开出 16 兆左右的交换空间，然后启动游戏后看着硬盘的灯不停地亮，苦等若干分钟后才可打上一局，而动作又时时慢且分格放映，这很可能会令你有将 386 扔出街头的感觉，所以现今基础型电脑玩家暂时不必考虑玩这个游戏。当然在 486DX 系列芯片以上起码 8MB RAM 机种，你还是可以跑得很舒服的，4MB RAM 就有心疼硬盘的感觉，最好是 16MB RAM，那就能完全享受这份优越的兴奋感。至于是不是奔腾芯片则在这款游戏中起的作用不大。

用不用摇杆因人而异，有的角色用操纵杆比较容易发出绝技，有的用键盘好。市场上有专门为格斗游戏设计的游戏杆，此外某些格斗游戏需要 6 键游戏杆的支持，如果经济上许可，又非常喜欢格斗游戏的话，可以买个来预备。

当然，如果你是格斗迷的话，最好拿个旧的破键盘，重新定义操作键，这才是减少损失和废物利用的最好办法。

在格斗游戏进入 1996 年之际，VR 模式将成为新的挑战，这时你准备一部 PENTIUM 的个人电脑来玩格斗游戏是非常明智和有远见的。

8.3 格斗游戏精品屋

《快打至尊》，如果大家曾经是 286 的用户，那么一定会非常惊奇在 286 的机器上也能做出这么优秀的格斗游戏，即使和现在的不少格斗作品相比也毫不逊色。

《真人快打(MORTAL KOMABAT)》、《真人快打 II(MORTAL KOMABAT II)》、《真人快打 III(MORTAL KOMABAT III)》是有着美国风格的格斗精品，也可以说是最暴力的格斗游戏，就象《DOOMII》大受欢迎一样，这三款系列格斗游戏同样有着不少支持者，而随着硬件技术的提高，到了三代时，这款游戏的真人味道才逐渐变浓，画面相对精美了许多，而暴力成份更是渲染得过分。由此我们多少可以发现美国人的个人英雄和暴力的联系。

《三国志武将争霸》和《三国志武将争霸 II》，这是台湾熊猫公司的成名系列作品，在386CPU 的机型上都能很好地执行。让三国时期的风云人物参加到格斗的行列无疑让不少玩家兴奋，各种绝技也很容易使用，二代中加入了战略的成分，因而使游戏的各方面表现都不错，所以吸引了不少玩家。比起台湾方面制作的另一款三国格斗游戏《风云天下》是好了许多。

《金庸快打》，这是一款将金庸笔下的人物综合起来格斗的游戏，我在这里提到这款游戏并不是说这款游戏很好，而是它是智冠公司北京小组制作的，虽然画面非常粗糙和脏，而且对内存的要求更是莫明其妙，但至少象款格斗游戏。

《格斗悍将》，这款游戏的流畅度和震撼力是不错的，但随着格斗游戏的发展和复兴，这样的作品似乎并没有突破旧框架。

《超级街头霸王 II(SUPER STREET FIGHTER II TURBO)》，这是款由原公司移植的格斗经典游戏，综合了最新的格斗高手共十七人加入到这场生死之战中，游戏的各方面表现仰仗 486CPU 的普及以境界大机的震撼度让玩家兴奋，但对内存的高要求几乎使大陆大部分玩家望而却步，这可以说是平面格斗游戏中至今最游戏的作品。

《特效战士(FX FIGHTER)》，当世界上大机、3DO、土星的格斗游戏都纷纷朝 VR 方向发展的时候，PC GAME 游戏受制于图形芯片的能力所以迟迟没有优秀的 VR 格斗游戏登场，1994 年底的《VR 快打》效果太差，直到 1995 年的《FX FIGHTER》才给人真正的 VR 式格斗游戏的感觉，但这只是个过渡产品，相信真正接近大机的 VR 格斗游戏将在 1996 年倚仗 PENTIUM 系列 CPU 的强大能力而纷纷出现，那将又是另一番景象。

第九章

逍遥游——如何玩其它游戏

本章内容：

- ▶如何玩赛车游戏
- ▶喜欢哪款赛车游戏就玩哪款
- ▶如何玩《模拟城市 2000》和建设游戏
- ▶多款精彩游戏攻略介绍
- ▶推荐几款深受大众欢迎的游戏

9.1 《模拟城市 2000》和建设游戏

在 PC GAME 玩家的心目中，相信大家都不会忘记《模拟城市》，这款以建设一座现代化城市为目标的游戏在 1992 年就使无数玩家为之疯狂，台湾方面还将这款游戏汉化后推出。从此这种建设类的即时模拟游戏就在 PC GAME 界掀起一股浪潮。

《模拟城市》不但是建设游戏的鼻祖之一，更是 MAXIS 公司的成功之门，在游戏中你将扮演一位市长，来建设一座崭新的城市，并让它成为未来的首都。这款游戏在模拟和策略游戏间另起桥梁的新鲜感让 90 年代初期的朋友们玩得非常愉快。而世界各地的媒体对这款游戏的评价也甚高，所以开发这套游戏的 MAXIS 公司几乎成了模拟建设游戏的代名词。

在 MAXIS 公司推出的系列建设游戏中，《模拟农场》是款拥有和《模拟城市》几乎相同引擎的游戏，这次你模拟的是建造一座规模宏大的农场，虽然游戏的气魄没有《模拟城市》那么大，但反而多了份田园幽闲的气氛。而《模拟生命》，这是款模拟生命诞生环境的游戏，游戏中加入了很浓厚的环保意识，使玩家在游戏时学习到很多有关的环保知识，因而得到玩家的喜欢。《模拟蚂蚁》，这次是模拟蚂蚁的世界，它们在这世界中的分工、开发新的组织和抵挡各种灾难，可以说是一部关于蚂蚁世界的教科书。《模拟动物园》，顾名思义这次模拟的是动物园，你得负责管理动物园的各项事务，虽然繁琐，但也乐在其中。

虽然 MAXIS 为我们推出一款款精彩的建设游戏，但由其它公司推出的《巴士帝国》同样造成轰动，这是款在城市中建立庞大的交通干线为目的，你得击败所有对手将城市的交通权控制在手，根据人流量、城市密集度来建立适当的巴士线路是你每天都为之头痛的

事，游戏的娱乐性吸引不少玩家，和《模拟城市》一样有中文版。而《运输大亨》这款游戏虽然也是以交通建设为主，但你的脚步已涉足到航空、铁路、汽车、轮船等交通领域，你还可以操纵世界的各种资源，从而达到成为一代大亨的目的。《比萨大亨》和《运输大亨》相比，《比萨大亨》只能算是个小本经营的老实人，周旋于市长、警察和黑社会的夹缝中，面临同行的激烈竞争，所以能将连锁店开满全球可是件非常困难的事。《铁路 A 计划 IV》，这款游戏有点类似于《交通大亨》，而两款游戏的策略不尽相同，喜欢前者的可能不喜欢后者，喜欢后者的也大都不喜欢前者。

MAXIS 公司的《模拟城市 2000》可以说是个巨作，但游戏的繁琐也是空前的，很多玩家抱怨这款游戏无论城市中任何事务都要市长大人亲力亲为，因而很不公平；也有玩家就是喜欢这样繁琐的操作来折磨自己，他们甚至为一座花园的建设而前后思量；但无论如何，这款游戏展示出非凡的气魄和魅力，所以吸引了众多的玩家乐此不疲，也刺激了这款游戏推出资料片。

在我们已经尝试了模拟城市、模拟农场、模拟生命、模拟蚂蚁、模拟星球、模拟大厦、模拟动物园、模拟城市 2000 后，1996 年《模拟岛屿》中将有 25 个岛屿可供选择建设，而每个岛屿的建设目的都是不同的，你或者要将某岛屿的价值提高以阻挡一位百万富翁的侵占野心；或者将某个岛屿的树木在指定的时间内砍伐三分之二来完成开发的准备工作；如果你完成了 25 个岛屿的工作后，电脑还将随机产生一个目标不明确的岛屿，于是你就可以为所欲为了。游戏提供了多角度观看岛屿的模式，而游戏开始时岛屿是非常荒凉的，你得在指挥中心聘请各类人才来和你共商大计，完成岛屿的开发、教育工作。你可以在岛屿上建造机场，或者建立旅游区，或者建造矿场，或者工业道路。动物学家的任务是保护岛屿上的动物，植物学家的任务是了解岛屿的树木情况，建筑专家的特长是建造各种类型的建筑和道路，探险家的特长是为你开辟新天地。比如你初登岛屿，你就得让冒险家去探看岛屿的情况，这里有类似于策略游戏的索敌模式，而且其他工作人员只能到达冒险家所到过的地方范围。你在探险的过程中如果运气好发现了一只"大熊猫"，（当然这只是个比喻，因为游戏中的岛屿都是热带雨林，而不是神农架），于是你就派动物学家研究这家伙的习性，随后建造适合它生长的环境，几年后你的岛屿就会有一定数量的"大熊猫"，你就可以借保护动物的美名将这些大家伙卖到世界各地的动物园，于是你就心里偷偷笑"发财了！"

游戏的资产来源开始只是砍伐树木，但千万别砍得太多，否则你会搞得当地怨声载道，并被世界环保组织点名批评，最后声名狼藉，惨淡收场。你得注意提高当地居民的文化、生活水平，这样你才能得到当地居民的爱戴，其实他们要的不是很多。游戏的环保意识很强，因而给这款游戏增加了几分绿色成分。

游戏唯一美中不足的是，虽然秉承 3D 地图的建设方式，但图形的质量似乎比不上模拟城市 2000 和 MAXIS 的其它 SIM 系列游戏。原因是因为本来这个系列的游戏图形是由日本方面制作的，这次美国公司方面急不可待地推出《模拟岛屿》，所以所有图形画面都是在美国制作的，所以相对以前的图象质量来说就略为逊色了。但这是我玩过的最好的 SIM 系列游戏，你试一下就知道了。

当年我第一次玩这类游戏时就发现，和其它游戏相比，这类游戏对金钱的需求非常依赖，但在游戏中你又不能靠暂时的税收和利润来获得大量的金钱，因为这样做后不久你就

会发现得不尝失，所以如何保持游戏中发展的节奏就显得犹为关键。在建设游戏中，相关的数据特别多，操作相对来说就必须谨慎。在游戏 MAXIS 公司的作品中，你必须保持一颗善良的心，任何减低福利、提高税收、减低公务支出等行为都要受到报应的，在建设过程中，努力发展基础产业并保持金字塔型的发展策略是建设的关键。下面我们来看看《运输大亨》中的各项资料是如何左右游戏的进程的。

《运输大亨》资料篇

表 1　资源资料

资源	需求	生产
Resource	Accepts	Supplies
煤回(Coal Mines)	——	Coal(煤)
森林(Forest)	——	Wood(木材)
油井(Oil Well)	——	Oil(原油)
钻油平台(Oil Platforms)	Mail,Passengers	Oil,Passengers(原油,乘客)
制材厂(Lumber Mill)	Wood	Goods(商品)
炼油厂(Refinery)	Oil	Goods
发电厂(Power Plant)	Coal	——
银行(Bank)	Valuables	Valuables(贵重物品)
加工厂(Factory)	Livestock,Grain,Steel	Goods
畜牧场(Farm)	——	Livestock,Grain(家畜)
炼钢厂(Steel Mill)	Iron Ore	Steel
铁矿(Ore Mine)	——	Iron Ore(铁矿石)

表 2　火车头资料

车头名称	车头重量	速度	可搭载马力		年代	年限
Jinty—Class	45 吨	56km/h	*	250ps	1924	14 年
Stanier Crab	75 吨	96km/h	*	600ps	1927	20 年
Gresley A3	150 吨	112km/h	*	1100ps	1928	20 年
Collett Pannier Tank	47 吨	64km/h	*	300ps	1931	15 年
Gresley D94	77 吨	104km/h	*	900ps	1931	20 年
Stanier Jubiles	131 吨	128km/h	*	1200ps	1934	21 年
Gresley A4	162 吨	144km/h	*	1400ps	1936	20 年
Bulleid Q1	89 吨	112km/h	*	900ps	1943	20 年
BR 8P	70 吨	152km/h	*	1800ps	1954	23 年
Metro—Cammell (DH)	64 吨	112km/h	76 人	600ps	1956	12 年
EE 37	101 吨	144km/h	*	1750ps	1960	20 年
BR/Sulzer 25	72 吨	144km/h	*	1250ps	1961	18 年
Brush 47	112 吨	160km/h	*	2500ps	1963	22 年

车头名称	车头重量	速度	可搭载马力		年代	年限
BR 86	84 吨	160km/h	*	3600ps	1965	23 年
BR 87	82 吨	177km/h	*	5000ps	1974	23 年
Brel 56	129 吨	128km/h	*	3300ps	1976	20 年
BR IC125	140 吨	201km/h	8 邮件	4500ps	1977	20 年
Sprinter	76 吨	120km/h	80 人	700ps	1984	15 年
T.G.V (DH)	180 吨	241km/h	*	7000ps	1984	25 年
Eurstar (DH)	190 吨	249km/h	*	8000ps	1993	25 年
X2001(MonoRail)(DH)	190 吨	255km/h	*	10000ps	1998	20 年

表 3　一般车厢资料

车厢类别	空重/总重	最大可搭载数量
乘客(Passengers)	25 吨/27 吨	40 名乘客
煤(Coal)	18 吨/48 吨	30 吨煤
邮件(Mail)	21 吨/28 吨	30 包邮件
原油(Oil)	24 吨/54 吨	30 吨原油
家畜(LiveStocks)	20 吨/24 吨	25 头家畜
商品(Goods)	21 吨/33 吨	25 箱商品
什类(Grain)	19 吨/49 吨	25 吨什类
木材(Wood)	16 吨/46 吨	30 吨木材
铁矿石(Iron Ore)	19 吨/49 吨	30 吨铁矿石
钢材(Steel)	18 吨/38 吨	20 吨钢材
贵重物品(Valuables)	30 吨/50 吨	20 吨贵重物品

表 4　单轨电车车厢资料

车厢类别	空重/总重	最大可搭载数量
乘客(Passengers)	25 吨/27 吨	45 名乘客
煤(Coal)	18 吨/53 吨	35 吨煤
邮件(Mail)	21 吨/29 吨	35 包邮件
原油(Oil)	24 吨/59 吨	30 吨原油
家畜(LiveStocks)	20 吨/25 吨	30 头家畜
商品(Goods)	21 吨/36 吨	35 箱商品
什类(Grain)	19 吨/54 吨	35 吨什类
木材(Wood)	16 吨/51 吨	35 吨木材
铁矿石(Iron Ore)	19 吨/54 吨	35 吨铁矿石
钢材(Steel)	18 吨/43 吨	25 吨钢材
贵重物品(Valuables)	30 吨/55 吨	25 吨贵重物品

表 5　车辆资料

车辆名称	速度	搭载量	年代	年限
Leyland Lion Bus	48km/h	25 名乘客	1925	10 年
AEC Mail Car	48km/h	22 包邮件	1925	15 年
Scanmmel Oil Car	48km/h	21 吨原油	1925	15 年
Dennis Livestock Car	48km/h	14 头家畜	1925	15 年
Bedford Goods Car	48km/h	14 箱商品	1925	15 年
Scammel Wood Car	48km/h	20 吨木材	1925	15 年
AEC Iron Ore Car	48km/h	22 吨铁矿	1925	15 年
Bedford Steel Car	48km/h	15 吨钢料	1925	15 年
Bedford Coal Car	48km/h	20 吨煤	1926	15 年
Leyland Grain Car	48km/h	20 吨什类	1926	15 年
Bedford Armared Car	48km/h	14 吨贵重物品	1926	15 年
AEC Regal Bus	56km/h	31 名乘客	1929	12 年
Leyland Leopard Bus	96km/h	35 名乘客	1923	15 年
Ford Coal Car	112km/h	25 吨煤	1975	15 年
Renault Mail Car	112km/h	28 包邮件	1975	15 年
Volvo Livestock Car	112km/h	25 吨原油	1975	15 年
Ford Livestock Car	112km/h	16 头家畜	1975	15 年
Fiat Good Car	112km/h	16 箱商品	1975	15 年
Peugeot Grain Car	112km/h	25 吨什类	1975	15 年
Ford Iron Ore Car	112km/h	25 吨铁矿	1975	15 年
Volvo Wood Car	112km/h	22 吨木材	1976	15 年
Ford Steel Car	112km/h	18 吨钢料	1976	15 年
Ford Armored Car	112km/h	15 吨贵重物品	1976	15 年
Volvo Bus	112km/h	37 名乘客	1988	15 年

表 6　各式客货轮资料

船集名称	速度	搭载量	年代	年限
Ferry	32km/h	100 名乘客	1925	30 年
Mail Ship	32km/h	100 包邮件	1925	30 年
Goods Freighter	24km/h	100 箱商品	1927	30 年
Oil Tanker	24km/h	220 吨原油	1928	30 年
Coal Freighter	24km/h	200 吨煤	1929	30 年
Coal Freighter	40km/h	200 吨煤	1965	30 年
Oil Tanker	40km/h	250 吨原油	1967	30 年
Hovercraft	112km/h	100 名乘客	1968	30 年
Mail Ship	64km/h	150 包邮件	1968	25 年
Ferry	64km/h	130 名乘客	1971	30 年
Goods Freighter	40km/h	190 箱商品	1975	30 年

表 7 各型飞机资料

飞机名称	速度	搭载量	年代	年限
Junkers JU52	476km/h	25 名乘客 &4 包邮件	1925	20 年
Douglas DC—3 Dakota	476km/h	30 名乘客 &6 包邮件	1933	30 年
Vickers Viscount	476km/h	65 名乘客 &8 包邮件	1948	24 年
Aerospatiale SE310 Caravelle	952km/h	90 名乘客 &10 包邮件	1955	18 年
Sikorsky Hellcopter	321km/h	40 名乘客 &15 包邮件	1957	20 年
McDonnell Douglas DC—8	952km/h	200 名乘客 &30 包邮件	1958	23 年
British Aerospace BAC 1—11	952km/h	95 名乘客 &10 包邮件	1963	22 年
Boing 727	952km/h	170 名乘客 &35 包邮件	1963	25 年
McDonnell Douglas DC—9	952km/h	100 名乘客 &15 包邮件	1965	26 年
Boing 737	952km/h	110 名乘客 &15 包邮件	1967	22 年
Boing 747	952km/h	250 名乘客 &50 包邮件	1967	25 年
BAC Aerospatitale Concorde	2330km/h	110 名乘客 &20 包邮件	1968	25 年
McDonnell Douglas DC—10	952km/h	220 名乘客 &40 包邮件	1970	20 年
Lockhead Tristar	952km/h	240 名乘客 &35 包邮件	1970	20 年
Airbus A300	952km/h	225 名乘客 &30 包邮件	1972	24 年
McDonnell Douglas MD80	952km/h	150 名乘客 &30 包邮件	1978	25 年
British Aerospace BAE146	952km/h	80 名乘客 &10 包邮件	1980	25 年
Airbus A310	952km/h	210 名乘客 &25 包邮件	1981	24 年
Boing 757	952km/h	200 名乘客 &25 包邮件	1982	25 年
Boing 767	952km/h	220 名乘客 &25 包邮件	1982	25 年
Fokker 100	952km/h	85 名乘客 &10 包邮件	1987	20 年
Airbus A320	952km/h	160 名乘客 &20 包邮件	1987	24 年
McDonnell Douglas MD—11	952km/h	230 名乘客 &25 包邮件	1989	25 年
Airbus A330	952km/h	220 名乘客 &20 包邮件	1993	24 年
Boing 777	952km/h	240 名乘客 &40 包邮件	1994	25 年

9.2 《大富翁 II》和棋盘游戏

喜欢下棋吗？如果觉得童年时棋盘游戏过于单调，不妨到 PC GAME 的棋盘游戏中来寻找乐趣，里面瞬息万变的种种笑料足可让你笑得前俯后仰，当然有时也会让你哭都来不及的。

台湾向来喜欢制作些可人的小品游戏，其中棋盘游戏便是他们乐于制作的，比如有脍炙人口的《大富翁 II》，有《三国志富甲天下》、《爆笑三国志》、《求婚 365 天》、《超级大富翁》，还有 1996 年新鲜上市的《大富翁 III》和《爆笑水浒传》、《大唐笑传》等，他们都属于 PC GAME 中的棋盘游戏。顾名思义，棋盘游戏便如同玩冒险棋，你扔一次色子走几步，然后轮到对手来走，彼此看谁先达到终点；但在我们玩的 PC GAME 中则是想方设法让对手破产，你可以买大量的地产对对手征收过路费，也可以想尽各种诡计来令对方遭受损

失，你可以买卖股票增加收入，这一路上还有无数稀奇古怪、大喜大悲的事在你意料不到的时候发生，让你在天堂地狱坐高速电梯直上直下，这便是棋盘游戏的特色。

然而我总在想，为什么这么多人会喜欢这种类型的游戏，甚至四、五个人围在一部电脑面前笑逐颜开地玩上十来个小时都不会累。他们或者有的紧张，有的轻松，但几乎没人会为胜负而争吵。其实棋盘游戏中真正的内涵是竞争，但和我们身处的真实世界不同的是这个竞争的世界是与我们本身的生活无关的，我们或许能够在游戏中成为亿万富翁，也可能在游戏中破产倒闭流浪街头，但毕竟这只是游戏，如同做个清醒的白日梦，过过成功的瘾又或者试试失败的痛，真是乐得潇洒。所以我觉得棋盘游戏玩的就是这个"乐"字，既然大多数人都想发财，那么这些游戏就提供一个让他们发财的机会乐一乐，大家都想在紧张的生活之余抛开太多的真实获得一些轻松的刺激，棋盘游戏就是轻松的刺激，我想这才是棋盘游戏这么让人喜欢的原因。

转盘游戏向来是儿童时难忘的"弱智"游戏，然而将这类游戏搬上电脑则更加增添了几分玩笑的乐趣，同样你的对手似乎也并非太差劲，如果和同为万物之灵的人来一盘的话，一定十分有趣，台湾非常喜欢制作这类游戏并且加入了更多的噱头让你开怀大笑，让我们来看看其中的作品。

从简陋的《大富翁》到《大富翁 II》的辉煌开始了这类游戏的兴旺史，《三国志富甲天下》和《爆笑三国志》让我们的英雄落魄到秦琼卖马的地步。随后《恋爱试验场》以另一种方式来表现这种类型的游戏，而《美少女战记》一点限制成分都没有，但在远古时代还是凭借"美少女"三个字骗了不少玩家掏腰包，其实这是款带有冒险成份的棋盘游戏，而最正宗的RPG 冒险游戏本来就应该是通过棋盘来表现的。然而物极必反，随后带来一段时期棋盘游戏的停顿，直到 1995 年开始，智冠公司推出《超级大富翁》后再次引起棋盘游戏的兴旺，大宇紧接着推出《大富翁 Ⅲ》似乎想表明他们才是这个系列的真宗。而连格斗游戏大家熊猫公司也先后推出了《非洲冒险》和《天才宝宝大进击》，都有不俗的表现。

大家如果是从 1993 年开始玩 PC GAME 的，那么一定会记得一款曾经风靡一时的益智 PC GAME《大富翁 II》，这款益智游戏给中文游戏界留下了一段佳话，因为很少有一款游戏可以象《大富翁 II》一样让一群玩家挤在同一部电脑上玩得彼此不亦乐乎的，也同样很少一款游戏可以让不少朋友在"奔腾"上跑这样古老的游戏，即使在如今大陆各个排行榜上，也经常可以看到这款游戏的影子，而如今，我介绍的这款游戏是《大富翁 Ⅲ》。

在去年年底台湾就有《超级大富翁》推出，虽然那不是狂徒的作品，但听说也卖了数万套出去，而且由此再次带动了台湾游戏界制作棋盘益智游戏的浪潮，例如《爆笑水浒笑》、《大唐笑传》等蜂拥而出。这下《大富翁 II》的原开发者狂徒们自然不甘自己的招牌让别人夺去，所以在《仙剑奇侠传》完成后马上开工制作了《大富翁 Ⅲ》。游戏破天荒地抛弃了大宇公司狂徒、DOOM 等小组拿手的 320×200×256 模式，而改用 640×480×16 的模式，画面虽然没有《仙剑奇侠传》那么华丽，但非常秀气，可说是狂徒的另一次尝试；出场人物由《大富翁 II》中的 8 个增加到 12 个，除了阿土仔、钱夫人、孙小红外全部是新角色；游戏的地图框架将是台北、台湾和中国大陆，各种地域风格在此将一一展现，各种典型建筑也在地图上栩栩如生；游戏的策略将有一定的增加，而且有更让人意想不到的事情发生。我们在《大富翁 II》中曾经领教了购买土地战的激烈，在《大富翁 Ⅲ》中你还可以租借、炒卖、改

建各种设施；在股票交易中，如果你拥有某公司50%以上的股票，就可成为该公司的董事长，享有经营权和免收费特权，这样是不是会让你感到十二分的满足感；在游戏中你的资金来源将不再只是现金和存款，你将可以信贷甚至去借高利贷，但后果可要自负；游戏中当你购买了各种车辆时，你甚至可以一次拥有三两次前进的机会，这对你的事业可是大有帮助。

玩这类游戏的策略开始时要以发展基础（地产）为主，如果能够购买一些特别物品的话，千万不要吝啬。在游戏中，不想害人不等于别人就不会害你，所以你还不如先下手为强。由于金钱的来源主要是银行的利息、基础产业的收入和股票的赢利，大家不妨将游戏分成两个时期，第一个时期是靠基础产业的收入为主，第二个时期是靠基础产业和股票的利润来维持，要注意的是刚开始进入股市时，如果资金的数量不是很多，那么千万不要投入太多的资金在股票上。

《大富翁 III》卡片的作用

在《大富翁 III》中提供了种类繁多的卡片，合理使用这些卡片是战胜对手的重要手段之一，这里让我们来看看这些卡片的作用。

卡片种类	作　　用
均富卡	将所有人的现金平分
均贫卡	将指定对手的现金和自己平分
购地卡	强行收购别人的土地
换地卡	用自己的土地换取别人的土地
换屋卡	用自己的房子换取别人的房子
改建卡	在自己的土地上建造连锁店
售地卡	拍卖自己土地一块
炒地卡	将指定的土地地价炒高 25%
天使卡	将整个地段的所有房屋都加一层
恶魔卡	将整个地段的所有房屋全部夷为平地
怪兽卡	彻底摧毁一栋建筑物
拆屋卡	将一栋建筑物拆除一个等级
抢夺卡	抢夺对方一张卡片或者 1000 元现金
停留卡	使对手下一次前进时停留在原地
冬眠卡	使所有对手停留原地睡眠五天
梦游卡	使被选定对手梦游五天
陷害卡	使被选定对手坐牢五天
复仇卡	被告入狱、被陷害、被催眠时，可拖害你的人一起下水
嫁祸卡	被告入狱、被陷害、被催眠时，可嫁祸给其他人身上
免费卡	租金、罚金超过 2000 元时，使用此卡可抵用一次
免罪卡	面临牢狱之灾时，可用此卡抵消一次
送神卡	将附身在身上的坏神送走
请神卡	将附近的神仙请上身
红卡	让股市中某股票价格上扬
黑卡	让股市中某股票价格下落
查税卡	强制收取指定对象 10%的现金税

9.3 大风沙——如何玩赛车游戏

9.3.1 赛车游戏综述

在众多的 PC GAME 中，模拟游戏是对硬件要求最高的游戏，而在模拟游戏中，赛车游戏以其独特的风格和刺激的感觉吸引了无数玩家迷恋其中，因为在游戏中你无论开多快，都没有什么生命危险和警察的执法。

模拟游戏追求的是真实，赛车游戏首先追求的便是速度的真实性，如果你喜欢用 200 英里的速度在跑道上狂奔，那么你看到的景象应该就是 200 英里速度下的感觉，如果除了速度仪表盘显示 200 英里外，你对窗外的感觉好象和 30 英里漫游的感觉差不多，那么这套赛车游戏就失败了。

其次模拟赛车游戏模拟的是气氛，如果整款游戏的过程中你只是一个人在忙碌地应付路面的情况，慌张地摆动驾驶盘，那么这些是远远不够的，几圈下来你就会感到烦闷。但如果你看到忙碌的工作人员在为你的胜利尽心竭力，看到你的支持者在不断地为你摇旗呐喊，或者两边的美景急速飞奔，那么你的心脏也会随之剧烈跳动起来，并且带着坚强和亢奋的斗志冲过终点。

赛车游戏模拟的是赛车，所以赛车游戏应该是在驾驶室里，驾驶着心爱的赛车驰骋在风与火之中，这才是真正的赛车游戏，也是游戏公司的无数精英们为之努力的目标。

然而模拟塞车游戏的天敌就是机器，模拟得越真实，所依赖的硬件环境也就越残酷，比如一款优秀的全场景赛车游戏在 320×200×256 模式下对机器的要求已几乎需要 486/SX33 的 CPU 和 4MB RAM，而时下流行的 640×480×256 模式的 SVGA 赛车游戏对硬件的要求是 PENTIUM/75 的 CPU 和 8MB RAM 的支持，而且 640×480×16 的赛车游戏在 1996 年成为主流，这些对硬件的要求不可不说是苛刻的。让我们先来看看赛车游戏的历程。

1989 年，80286 的 CPU 虽然还是主流，但 80386/16 的 CPU 还是以贵族的形象来到了世上，并且由 EA 公司发行、PAPYRUS 公司为此芯片设计的《风闪电驰 SPEEDWAY》就开始想让 PC GAME 的玩家认可赛车运动是完全可以在电脑上用游戏的方式呈现的。虽然以现在的目光来看，这部作品的几何贴图技术非常粗糙，而且图形的表现仅仅是支持到 EGA，但游戏已给我们带来了一个较为真实的赛车环境，后视镜的效果在游戏中被较为真实地应用，从而带给了赛车迷在 PC GAME 上赛车的信心。

1993 年我自己的 PC 完成 80386/40 的 CPU 升级，内存也达到 4MB RAM，而同年由因果 MICROPROSE 发行的《一级方程赛车之冠军金梦》是令我非常难忘的。虽然 1991 年的《极速 F1》给人带来的感觉已是非常棒，但能够如此完美表现方程赛车比赛的，只有《一级方程赛车之冠军金梦》这款经典游戏。而这时游戏的画面已几乎全部达到 VGA 的 320×200×256 模式，而且这套游戏给了 PAPYRUS 极大的提示，所以他们制作的《印地

大赛车》又成为一部非常经典的赛车游戏，并且在游戏中引进了自动驾驶的概念，同时游戏所包含的跑道中甚至出现了加州 LAGUNA SECA 这条被认为是最优秀的赛车跑道。此时 3D 贴图技术已开始成熟，并被运用在各种类型的游戏上，而对赛车游戏尤其重要。比如 1993 年的法国 CYRO 公司推出的《疯狂大飙车》中的八条跑道就是用 3D STUDIO 跑出来的，那时他们用了 5 台 486/66 机跑了几乎半年。

1994 年 486 系列机器就以绝对的优势将 386 系列挤出了世界计算机的舞台，虽然我在当年年中就升级到 486/80CPU、全 LOCALBUS 的 IDE 和图形卡和 16MB RAM 时，但面对当年的《云斯顿大赛车》就已几乎无法负荷。因为 PAPYRUS 制作的《云斯顿赛车》虽然磁碟版本只支持 VGA 的 320×200×256 模式，但 CD 版本就支持了 640×480×256 的 SVGA 模式。同样，这是款非常经典的游戏，即使到 1996 年，我和一些朋友还是觉得这是款整体表现上最优秀的赛车游戏，无论是画面、人工智能、操作、气氛、音乐、引擎和跑道安排上，这套游戏是最棒的。PAPYRUS 尽量在游戏中给人身临其境的感觉，并通过这套游戏确立了自己在赛车游戏中的主导地位。这同时标明赛车游戏的 SVGA 时代已经来临，而其依赖的新芯片 PENTIUM 时代也将来临。

386 系列至少风光了三年，而 486 系列在 1995 年就全面被 PENTIUM 推跨，所以 1995 年所出品的赛车游戏都是 SVGA 的，同样都非常精彩，让我们看看这个 SVGA 时代下的各款赛车游戏：

《印地大赛车 II》，由于《印地大赛车》本身不支持 SVGA 模式，所以在《印地大赛车 II》上，我们就可以一尝 SVGA 的威力，那可以用一句话来表示，就是"如果你玩过了 SVGA 模式的赛车游戏，那 VGA 的赛车游戏一定会让你倒胃口的！"这感觉真的象坐在驾驶舱中一般。

MINDSCAPE 的《AL UNSER JR. ARCADE RACLING 》赛车游戏是运行在 WINDOWS95 下的，但你丝毫不用怀疑游戏的速度，因为这部跨时代的作品或许在制作赛车游戏的经验中略有不足，但它的流畅度决不会比 DOS 慢。而且游戏的画面非常漂亮和干净，其驾驶的方式相对简单很多，非常容易操作，你可以驾驶车辆进行练习赛、限时赛、冠军赛等。至于游戏流畅度上我用 PENTIUM/100 的 CPU、16MB RAM 机器与 486/80、16MB RAM 的机器相比，相差并不是很大。听说在 WINDOWS95 上制作赛车游戏要比在 DOS 上简单得多，所以相信 1996 年会出现更多的赛车游戏奔驰在 WINDOWS 95 上。

此外 1995 年最豪华和惬意的赛车游戏一定是 EA 的《THE NEED FOR SPEED》，我对这款游戏的喜欢程度甚至超过《云斯顿赛车》，因为游戏非常真实地模拟了高速飞驰在海滨、在戈壁、在乡村、在高原、在城市、在雪地等赛道的感觉，如果和我一样手上拥有一个赛车专用游戏杆 AVIATOR5，那种真实、刺激、新鲜的驾驶新感觉就会在你的脑海激荡。与街机版的 3 条赛道相比，游戏提供 8 种世界景观的赛道，SVGA 模式的驾驶仪表盘和街道的路标就可看得一清二楚，各种音乐音效逼真并具有震撼力，八款世界著名的跑车将在这里登场。游戏模拟的是驾驶室的视野情况，但发生撞车情况下，画面将自动切换为 VR 模式，这种局部 VR 模式的应用也表现 VR 模式已开始渗透到赛车游戏中。在你重新校正方向后，画面又自动流畅地回到驾驶室，这是非常新颖和人性的设计。游戏提供多种连线

模式,你可以在线上和朋友一比高下,而且光碟还提供大量的各种跑车动画和资料。在火红的夕阳下驾驶着火红色的跑车象团火一样飞驰,这感觉真奇妙。

我们还在期待1996年的重头戏——《GRAND PRIX II》,这是款由SPECTRUM公司和MICROPROSE合作的赛车游戏,听说这款游戏将支持到真彩效果,加上游戏这次又将模拟一级方程赛车比赛,那种速度的真实感对CPU来说是场严峻的挑战,我想这回一定连PENTIUM都开始冒汗了。

赛车是速度和意志的追求,PC是速度和完美的追求,从美学角度来考虑我喜欢《THE NEED FOR SPEED》,从感官的刺激度上我喜欢《云斯顿赛车》,我喜欢赛车的另一个原因恐怕是因为我总觉得只有赛车游戏才是考验一部PC和人的真正能力,就象真正赛车比赛才是考验一部赛车和车手的唯一标准。

9.3.2 大风沙——如何玩赛车游戏

玩赛车游戏需要一部好电脑,这是PC GAME发展的趋势,而游戏的流畅度严重影响玩家的操作。比如《致命快感》提供640×480×256的SVGA模式,虽然在486的机器上我们可以勉强带动游戏引擎奔跑,但就是流畅度不够使玩家驾驶的车辆到处乱撞,几乎无法操作。而在PENTIUM/100的机器上,即使用键盘都可以方便地驾驶着跑车奔驰在道路上。所以玩赛车游戏千万不要勉强自己的PC。此外如果是真正的赛车游戏发烧友,可以考虑购买一支专门为赛车游戏设计的游戏杆。

9.3.3 赛车游戏精品屋

在综述中我已介绍了很多经典的赛车游戏,这里再补充一篇关于最新的赛车游戏介绍,这款游戏现在在欧美等地非常流行。

有没有把碰碰车开上街的古怪念头?我小时候玩碰碰车就有这种奇怪的想法。在如今赛车游戏满天飞之时,忽然出现了一款《毁灭大赛车(DESTRUCTION DERBY)》,顿时让我觉得非常过瘾,因为游戏虽然有普通赛车游戏模式,但在此模式下另有毁灭加分的选项,如果你喜欢玩碰碰车的话,大可在赛车的跑道上横冲直撞,因为如果在跑道上将对手撞个360度,可得10分加分,将对方撞个180度,可加4分,将对方撞个90度,可加2分。但如果你觉得这样不过瘾,那么你可以选择毁灭大赛模式,在这里才是真正的碰碰车大比赛,在一个圆形的赛场(有点类似古罗马竞技场的感觉了吧),大家全部车头朝中间,然后开足马力朝别人的赛车腰部撞去,顿时你一个360度,他一个360度,彼此乱成一团,真的很刺激。游戏另外还提供计分赛,那是在跑道上看谁在互相的撞击下支持到最后。游戏提供流行的连线方式,朋友间一起在环形赛场中撞个头破血流真是好不痛快。

这是款非常有新鲜感觉和破坏倾向的游戏,游戏能做我们平时不能做的事。重要的在于舒缓我们紧张的神经和沉重的压力,就算是做一场白日梦笑一笑又有什么不好?来自PSYGNOSIS从PLAY STATION上的移植。

9.4 《DOOM》系列

在这一节里，我公布一些 DOOM TOO 游戏的密技。

魔毯（MAGIC CARPET）

进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 RATTY 后再按下回车键，就可以用以下的这些秘技了。

按键	功　能
Alt＋F1	取得所有的法术
Alt＋F2	增加法力
Alt＋F3	消灭所有对手
Alt＋F4	消灭敌方的气球
Alt＋F5	毁灭敌方的城堡
Alt＋F6	治疗、恢复生命点数
Alt＋F7	消灭所有的生物
Shift＋C	瞬间破关

另外启动游戏时可加入参数进入指定的关卡，方法如下：

CARPET －LEVEL n 其中 n 代表欲进入关卡数值。

毁灭战士（DOOM）

输入内容	功能
IDDQD	无敌模式，看到主角的眼睛发出金光表示成功
IDKFA	补充满武器、弹药、钥匙
IDCHOPPERS	获得电锯
IDSPISPOPD	穿墙模式，键入多一次就取消此模式
IDCLEVxy	x 表示章节数 y 表示关卡数
IDBEHOLDx	x 分别为以下字母可得到以下功能： a　获得完整的地图 i　隐形，有时间限制 r　获得防护衣 s　力量暴增 v　无敌，有时间限制
F11 键	可调整游戏的亮度
Tab 键	显示地图，如果键入以下键，可得另外功能： f　游标和移动模式转换 c　清除所有标示 m　标示目前位置 g　显示地图格线 —　缩小地图 ＋　放大地图 IDDT　第一次显示所有地图 第二次再显示所有怪物和地图 第三次恢复原样

毁灭战士 II 炼狱之火 (DOOMII)

A. 在游戏中用键盘输入

输入内容	功能
IDDQD	无敌模式,看到主角的眼睛发出金光表示成功
IDKFA	补充满武器、弹药、钥匙
IDFA	补充满武器、弹药,但钥匙要自己找
IDCHOPPERS	获得电锯
IDCLIP	穿墙模式,键入多一次就取消此模式
IDMYPOS	显示目前位置
IDCLEVxy	xy 表示你所想进入关的序号
IDMUSxy	播放某关的音乐。
IDBEHOLDx	x 分别为以下字母可得到以下功能: a 获得完整的地图 i 隐形,有时间限制 l 夜视镜 r 获得防护衣 s 力量暴增 v 无敌,有时间限制
F11 键	可调整游戏的亮度
Tab 键	显示地图,如果键入以下键,可得另外功能: f 游标和移动模式转换 c 清除所有标示 m 标示目前位置 g 显示地图格线 — 缩小地图 + 放大地图 IDDT 第一次显示所有地图 第二次再显示所有怪物和物品位置 第三次恢复原样

B. 在连线模式时用键盘输入

输入内容或按键	功能
F12 键	在各玩家之间切换
IDDT	输送讯息给其他玩家

C. 启动游戏时键入以下加参数的命令

DOOM2 —RECORD filename 自己录制所起名字为 filename 的 DEMO 演示文件,可将你在游戏中的英勇行为保存下来。

DOOM2 —PLAYDEMO filename 播放你录制的名字为 filename 的 DEMO 演示文件。

DOOM2 —MAXDEOM size 指点 DEMO 所能使用的最大容量。

DOOM2 —FILE filename	指定进入游戏时使用的 WAD 档，可以使用某些资料片。
DOOM2 —NOMONSTERS	无敌人状态。
DOOM2 —TURBO xxx	设定游戏的速度，可选 0～250。
DOOM2 —LOADGAME x	直接进入自己的存档，可选 0～5。给敌人 255 点的致命一击。

雷霆战机 (DEACENT)

在游戏中键入 GABBAGABBAHEY，然后可用以下秘技：

密　码	功　能
SCOURGE	补充所有武器、弹药
MITZI	获得所有钥匙
RACERX	无敌模式
GUILE	隐形模式
TWILIGHT	修复装甲
FARMERJOEx	跳关密码，x 为关卡数值

毁灭法师 (HERETIC)

输入内容	功　能
QUICKEN	无敌模式
RAMBO	补充满所有的武器、弹药、盔甲
KITTY	穿墙模式
SKEL	取得所有的钥匙
GIMMExy	取得所有的宝物，x 表示种类，y 表示数量。其中 x 分别以字母代表物品种类： a　无敌戒指 b　隐身魔法球 c　补血药水 e　增强武器威力的魔法 f　照明用的火把 g　定时沙漏炸弹 h　变形卵，用来把怪物变成鸡 i　飞翔的翅膀
RAVMAP	按 TAB 叫出地图后键入，第一次可显示所有地图，第二次显示怪物位置，第三次恢复正常
PONCE	将血补满
SHAZAM	切换武器强度
MASSARCE	瞬间杀死关卡内的所有怪物
TICKER	显示目前画面的切换速度
ENGAGExy	跳关功能，x 为大关、y 为小关
COCKADOODLEDOO	将自己变成鸡来啄敌人

死星战将 (DARK FORCES)

输入内容	功　能
LAIMLAME	无敌模式，而且敌人的子弹还会反弹到自己身上
LAPOSTAL	补充武器、弹药、生命、防护盾等各种消耗品
LAREDLITE	按一次让敌人变成"纸老虎"，等着你去揍他，按多一次则敌人会死亡
LACDS	改变地图的显示模式，共有三种模式
LARANDY	开启武器快速攻击模式
LAPOGO	忽略游戏的高度检查，使我们的英雄可一步登天，类似"毁灭战士"的穿墙术，但又不尽相同
LABUG	使主角可以穿过缝隙
LADATA	显示目前的坐标位置
LANTFH	将你传送回上次按此秘键的地方，免得你来回跑
LASKIP	瞬间过关
LASECBASE	第一关的过关密码
LATALAY	第二关的过关密码
LASEWERS	第三关的过关密码
LATESTBASE	第四关的过关密码
LAGROMAS	第五关的过关密码
LADTENTION	第六关的过关密码
LARAMSHED	第七关的过关密码
LAROBOTICS	第八关的过关密码
LANARSHADA	第九关的过关密码
LAJABSHIP	第十关的过关密码
LAIMPCITY	第十一关的过关密码
LAFUELSTAR	第十二关的过关密码
LAEXECUTOR	第十三关的过关密码
LAARC	第十四关的过关密码

暗杀希特勒 (WOLF3D)

游戏中同时按下 M、I、L 三个键，可得到最强的机枪、体力和子弹，然后带着愤怒去寻找罪恶的根源，该不是件难事。

新异教徒 (HEXENII)

输入内容	功　能
BGOKEY	无敌模式
CRHINHART	所有武器
BRAFFEL	所有物品
MRAYMONDJUDY	所有钥匙
RJOHHSON	穿墙模式
JSUMWALT	提示坐标
EBIESSMAN	把自己变猪
SGURNO	HP 全满

正式版本，在游戏中键入：

输入内容	功　能
SATAN	无敌模式
NRA	所有武器
INDIANA	所有物品
LOCKSMITH	所有钥匙
CASPER	穿墙模式
WHERE	提示坐标
DELIVERANCE	把自己变猪
SHERLOCK	拿到比萨
CLUBMED	HP 全满
VISTxy	跳关(00～99)
MAPSCO	全地图
SHADOWCASTERx	转换职业(0,1,2)
BUTCHER	敌人全灭
INT	本关重来
TICKER	声音除错模式
LAYS CD	听 CD

魔法飞毯 II (MAGIC CARPET II)

进入游戏中，让飞毯静止不动，然后按下 I 键，接着输入 WINDY 后再按下回车键，就可以用以下的这些秘技了。

输入内容	功　能
Alt+F1	取得所有的法术
Alt+F2	增加法力
Alt+F3	消灭所有对手
Alt+F4	消灭敌方的城堡
Alt+F5	毁灭敌方的气球
Alt+F6	治疗、恢复生命点数
Alt+F7	消灭所有的生物
Alt+F8	增加魔法经验值
Alt+F9	自由地使用魔法
Alt+F10	无敌模式
Shift+D	跳到下一个目标
Shift+C	瞬间破关

9.5 《FIFA96》和球类游戏

中国大陆的九五球市火爆已引起世界注目，欧美强队竞相加入到来中国打商业赛的热潮之中。虽然 1996 年中国奥林匹克足球队再次折戟沙场，但中国足球走向世界的梦想永不停止。虽然现在世界各地的联赛也大都偃旗息鼓，但如果你是个超级足球运动迷和 PC GAME 迷的“2 IN 1”。那么这里就有一款能够适合你两方面爱好的经典 PC GAME，大名鼎鼎的足球系列游戏——FIFA 系列的 96 版《FIFA SOCCER 96》。

《FIFA94》曾经在 PC GAME SOCCER 发烧友心中奠定了坚实的基础，其 45 度的画面加上精彩的动作、喧腾的音效都使这款游戏成为当时最好的 PC GAME SOCCER。但以后推出的《FIFA95》进步并不大，所以更多的 PC GAME SOCCER 发烧友宁愿永不厌烦地玩《FIFA94》。而《FIFA96》在 1995 年末一出现就以划时代的革命技术使游戏给人完全耳目一新的感觉。我个人觉得这套游戏比以往作品有三个最大的特点，一是游戏采用了光碟发售的形式，从而使游戏在动画、声光效果的表现上达到了一个崭新的高峰；二是游戏必须运行在 486 和 PCI 或 LOCALBUS 的显示卡上，虽然对硬件的挑剔可能令一部分玩家感到可惜，但也由此可见游戏的制作起点之高。三是游戏的界面采用了非常流行和时髦的 VR 模式，即你在游戏的场面中不再是在固定的平面或斜 45 度角度下进行，而是随着你所控制的运动员在场上的位置而发生三维视野的立体卷轴变化，这种效果的运用使游戏的节奏加快，真实度加强、视野更宽广，而游戏在足球上的表现几乎接近真实。所以在看过这款游戏后你就会产生将以前所有的足球游戏都从硬盘中消灭掉的冲动。这也许就是《VR 快打》超越《SFII》的实力和魅力所在，在各种类型游戏都开始走 VR 道路之时，《FIFA96》无疑是在普通机型上运行得十分成功的。

游戏的硬件方面我本来还以为非得"奔腾"才能跑，结果在 486DX80 加 8MB RAM 和 TRIDENT9400/1MB RAM 的机器上就可非常顺利地游戏。游戏提供世界杯赛和各地著名的甲级联赛，而带领中国队去实现我们永恒的梦想，相信一定是件非常痛快的事，游戏提供双人同机比赛模式。可分别用操纵杆、鼠标、键盘操作。

综观球类游戏，近年来出的数量不少，但能够在玩家心目中占据一定位置的游戏并不多。台湾方面也曾经制作过《中华职棒》系列游戏，但整体上和来自欧美的《燃烧的野球》相比就有一定的差距。虽然足球场的场地远远大过篮球场，但制作篮球的游戏至今都没有太让人心动的作品，即时是《NBA 96》也是遭到极大的责难。

我觉得，现在的球类游戏注重操作和动作的成分偏多，或者会有策略型的球类游戏出现，但需要等待。

玩球类游戏并非太复杂，关键还是熟能生巧。

9.6　《悲恋湖杀人事件》和解谜游戏

这类游戏的侧重点在于解谜部分，在我认识的玩家中，女孩子中喜欢这类游戏的不在少数。

这类游戏多数用画面的转换来叙述事件的发展经过，玩家可以轻闲地选择相应的对话、动作等提示来完成游戏，所以有人说这种类型的游戏已不象是游戏，而更多的是象电子小说，但电子小说也是 PC GAME 和小说的一个发展交合点。

在这类游戏中，有时游戏采用的是单线的，比如《悲恋湖杀人事件》就是沿一条单线发展下去的，玩家只要完成相应的事，游戏就会直线进行到最后结局。而类似于《夏日物语》等游戏就会因玩家的选择错误而使游戏到最后无法完成目的，而玩家也不得不重新再玩一次，玩这类游戏时，玩家必须小心。

9.7 《凯兰迪亚传奇》系列和冒险游戏

WESTWOOD 的《凯兰迪亚传奇》系列无疑是冒险游戏的里程碑，丰富的剧情，虽然有人指责这类游戏的过程和解谜游戏一样更类似于电子小说，但现在冒险游戏的发展无疑走向豪华的电影和卡通，比如 SIRREA 公司就推出了运行在 WINDOWS 下的卡通风格的冒险游戏《国王密使 VII》和全电影制作的《狩魔猎人 II》等。而 CYRO 公司的《LOST EDEN》走的则是全 3D 道路。

制作这类游戏的公司大都是欧美国家公司，由于这类游戏的制作日趋豪华，上百万美元的投资已让中文地区游戏公司不敢问津，所以玩家在玩这种类型的游戏时就只能抱着字典来玩。我还是奉劝大家，如果英文能力实在不能胜任的话，还是不要太为难自己。

9.8 《仓库番》和益智游戏

相信没有不知道《仓库世家》这款游戏的，即使是现在，还是经常有朋友来电、来信询问《仓库世家》这款游戏的细节，而台湾方面 1996 年也引进了日本方面制作的《仓库番》，同样让广大“搬箱子”发烧友大叫过瘾。至于 WINDOWS3.1 所附的两款游戏更是世界上使用率最高的游戏之一。

智力游戏中最让人无法忘怀的应该是《俄罗斯方块》，这款风靡世界的游戏在 PC 上的表现就没有它在任天堂机上的表现那么惊人，原因可能是这类游戏的制作虽然精巧，但在声光图形上并没有将 PC 的潜力完全发挥出来，又或者因为 AI 的相对低级而无法模拟类似围棋的高智力游戏，所以在数量上日趋减少。

我是非常喜欢这类游戏的，比如《智力大百科》系列、《仓库》系列等，都让人百玩不厌，可惜这样的好作品并不多。

玩这类游戏的方法首先得清楚游戏的规则，所以认真看清楚说明书对你完成游戏会有很大的帮助。由于玩这类游戏的过程有时更类似于学生时代解数学题，所以一定要有耐心，在碰到问题时注意开阔自己的思路。

9.9 《波斯王子》系列和动作游戏

曾经在我眼里，动作游戏已经消失了。

在我记忆中，《波斯王子》没有少花我时间，我反复地尝试跳、跳、跳，很多高难度的动作在我的键盘上敲出来。而《波斯王子 II》的难度更高，至于《归来的闪电 FLASHBACK》更是难度奇高，而且开始出现冒险成分在其中。

现在冒险游戏加上动作已成为一种新的时尚，比如《鬼屋魔影》系列游戏就取得了空

前的成功，这使动作游戏面临消失的边缘，然而1996年来自欧美的《铁血十字军》、《神出鬼没》等游戏让人大开眼界，从而给动作游戏带来了新的希望。

《神出鬼没》的推出开始似乎并没有引起多少人的注意，但其实它是属于经典动作游戏FLASHBACK的后作。在技术上它应用了一定的VR模式，各种滚动、下蹲、跳跃动作均在VR模式下完成，当然使用游戏SVGA模式时你只能呼唤“奔腾”了。如果和以前的动作游戏相比，这款游戏实在太难了，VR模式的卷动虽然豪华和真实，但带来操作上的难度也增加许多。但无论如何，这款游戏给动作游戏注入新的生命，至于《铁血十字军》的豪华斜45度的气派让人惊叹不已。由于这两款游戏对硬件的要求极高，所以在“奔腾”时代到来之际，动作游戏可能会有新的机遇，这点还是让我们继续等待。

第十章

干将剑

本章内容：

- ▶游戏工具的种类介绍
- ▶游戏工具的使用方法
- ▶如何使用 PCTOOLS 修改游戏
- ▶如何寻找游戏的破绽和漏洞
- ▶如何使用游戏秘技
- ▶如何为 PC GAME 设内存
- ▶如何玩联网游戏

10.1 游戏工具综述

市面上游戏层出不穷，为了快速过关，不少公司也制作了一些游戏工具，能够修改游戏中的一些数值，让玩家轻松过关。虽然不少人认为用工具修改游戏减少了游戏的乐趣，但我却认为并不尽然。试想某些 RPG 枯燥无比的升级难道你不觉得升级升得人都快发疯了，因为重复的总是同样的过程上千次。

俗话说“道高一尺，魔高一丈”，游戏和游戏工具的发展是同步的，所以这里介绍一些比较常用的游戏工具：

10.1.1 GAMETOOL

这几乎是最早流行的游戏修改工具，但由于使用的界面不怎么样，修改的方式也繁琐，所以只有很少人使用，但它的某些功能(尤其是拦截能力)非常强。最流行的版本为 3.0。

10.1.2 GAMEBUSTER 4.0 游戏克星 4.0

这个工具也叫 GB4，其流行度在游戏玩家中不亚于 HDCOPY、ARJ 等工具的使用，

在早两年 RPG 游戏流行之时,GB4 为广大游戏玩家所节约的时间足可以玩一个同样类型的游戏三到四个。如今游戏的发展趋势是采用保护模式来写游戏,或者在游戏中锁住键盘,所以游戏克星这次是自己到处被克,几乎在 1994 年下半年和 1995 年的新游戏中完全无用武之地。

10.1.3 整人专家 FPE 4.0

整人专家 4.0 的出现是针对保护模式在游戏程式中的广泛应用而产生的,它能寻找分析内存的能力突破 640KB,可以在扩充、扩展内存中寻找数据,并且可用鼠标呼叫,所以可破解绝大部分目前出的游戏。这工具另外还拥有强大的功能,比如同时锁定多个数值,这功能在玩三国志四代时,可将每个城池民众的忠诚度、钱粮数全部自动锁定,从此你可高枕无忧,全力投入战斗中;而在模糊寻找时,工具提供的增加、减少的界面非常灵活;另外整人专家内附抓图程序,不但减少内存负担,使用也是非常方便。

10.1.4 游戏巫师 2.0 加强版(GAME WIZARD PRO 2.0)

如果某些游戏连整人专家都无法破解,那可以将游戏巫师拿出来试试看,笔者暂时还没遇上一个可以令游戏巫师和整人专家都为难的游戏。游戏巫师也是可以破解保护模式的游戏工具,虽然在功能强大上比不上整人专家,但修改数据的能力强大、准确、快速,并可同时修改数百个数据,所以也是个非常好用的工具。

如果能综合使用这四种游戏工具,相信会给你快速破关带来极大的方便。

现在几乎所有的游戏玩家都知道游戏克星 GAMEBUSTER4.0、整人专家 FPE4.0、游戏巫师 GAME WIZARD PRO 2.0 和 GAMETOOL 等游戏工具,但这些都是用软件来修改游戏的,即使是号称几乎能修改所有游戏的 FPE4.0 其实在不少游戏面前还是无能为力的,所以又诞生了一张修改游戏的硬件卡 ACTION REPLAY PC PRO V2.3。

套装卡包括一张硬卡、一个有线遥控钮、一本英文说明书、一片安装磁盘。由于卡上有 1MB 的内存,且大部分功能均收录在卡上的 ROM 中,因此使用硬卡时驱动所需常驻内存仅需 3KB;游戏卡提供在单、彩色两台显示器上同时显示游戏和硬卡常驻内存所激发的功能菜单,所以不必在游戏中切换游戏画面和菜单;此外大家都知道不少游戏在进入主程序时会关闭键盘,使游戏工具无法用键盘唤叫菜单,又或者监视鼠标情况,而 ACTION REPLAY PC PRO V2.3 由于采用了有线遥控钮,所以可以在任何情况下呼叫菜单,不受任何常驻程序干扰,比如 EMM386.EXE 等;游戏卡拥有类似于我们常用的 GB4、FPE4.0 等游戏工具的相似功能和菜单,并且在某些功能上非常强大和方便;游戏卡拥有产生无敌码功能,由某一玩家搜索所得的无敌码适用在任何其它安装游戏卡的 PC 上,也就是说,如果所有 PC 上都有这样一张卡,我们只需在报刊上公布某款游戏相应的无敌码就可让所有玩家“天下无敌”了;游戏卡提供超强功能的储存、载入游戏功能,无论游戏使用了多少 XMS、EMS 都行;另外游戏卡还有强大的抓图功能,在冻结游戏画面时就可用此功能;非常神奇的是游戏卡的遥控器上有一螺旋调节钮,可用它方便地调节游戏速度;

最奇妙的是游戏卡在冻结游戏时可使用一些 DOS 命令，比如 FORMAT、DIR 等；最后要说的是游戏卡本身还是一张功能强大的扫毒卡，这方面的细节与游戏修改关系不大，我就不多介绍了。最后要说的是，ACTION REPLAY PC PRO V2.3 有 DEBUG 功能，它能显示所有处理芯片暂存器的值，也能显示冻结状态下的所有记忆体内容。并且可以 EDIT、DUMP 记忆体内容；还可以用 BYTE 锁定监视，所以如果你是个程序高手的话，用此卡做调试工作将是非常方便的。

据使用过此卡的台湾朋友说过，此卡拦截游戏和图形的能力为百分之百。是为英国 ADVENCE ACT CONSOLE TECHNOLOGY INC. 所开发。可惜暂时在大陆和台港地区没有销售商。

10.2 电脑玩家的工具箱——GAMETOOL 3.0

GAMETOOL 直译为"游戏工具"，虽然早期版本存在操作界面不是很友好的弱点，但它的功能强大而全面，与曾经非常流行的 GB4 相比，拥有一些独特的功能而为玩家广为使用，现常用的是 3.0 版。3.0 版有着改善过的界面，采用自动分析地址，无需输入数据，地址内容是以十六进制和 ASCII 码形式显示，方便明了，易于查找修改，GAMETOOL3.0 还有"跟踪指令"、"单步执行"、"转向地址"、"修改寄存器"等功能。它对于程序调试员来说是一个好工具。

GAMETOOL 对计算机系统资源的要求是：CPU 为 386 以上，VGA 以上的显示器，DOS 版本要求 5.0 以上。GAMETOOL3.0 驻留内存，占用 54K 基本内存，可移到高端内存，但要注意机器启动时除了驻留内存管理程序 HIMEM.SYS 和 EMM386.EXE 外，不可驻留其它程序。启动方法如下：

启动机器键入　LH GAMETOOL

屏幕显示，如果需要激活 GT3，可使用热键 Prtscr。

如激活 GAMETOOL，出现如下主菜单内容：

菜单项	功能名称	菜单项	功能名称
A	Global Analysis 全局分析	E	User Screen 用户屏幕
V	Internal Debugger 内部调试程序	D	External Debugger 外部调试程序
K	Keep memories constant 保持地址内容	I	Interrupt Monitor 中断管理
T	Hardware Break Point 设置断点	S	DOS Shell DOS 外壳
B	Restore Keyboard & Video 恢复键盘和显示	Q	Quit to DOS 返回 DOS
C	Clock frequency 时钟频率调整	U	Uninstall 退出驻留

另外在主菜单上方显示有各寄存器内容。

如果你只是个电脑游戏玩家，其中功能A、V、K、E、C就够用了。

10.2.1　分析查找地址

进入游戏，GAMETOOL在作分析前要记录内存地址的内容，所以在所要分析修改的数据变化以前，激活GAMETOOL，选菜单A功能，GAMETOOL给出分析模式

——Analysis mode：

——Byte（字节方式）

——Word（字方式）

其中“字方式”一般用来分析确切数值大于255的数据。

通常我们所作的分析是使用“字节方式”，选B，系统会提示输入一文件名以暂存GAMETOOL分析的数据。因为有时分析的数据较大，所以要保证路径所在盘上有一定的自由存储空间。GAMETOOL会自动分析并记录下当前内存中各地址的内容和状态，分析完后自动返回主菜单。按ESC键返回游戏，让被分析的数据发生变化，然后再次激活GAMETOOL，按A键，这次出现几个选项：

——Increase　（增加）

——Decrease　（减少）

——Listing　（列出查询的地址）

——Reanalys　（重新分析）

根据被分析数据的变化方式，我们可选取I或D，GAMETOOL将自动分析查找，屏幕上变化的数字是所找到的地址数目，然后返回游戏。再次使被分析的数据变化，激活GAMETOOL，按A，选变化方式I或D。重复以上步骤，直到所要查找的地址被基本确定，然后再选A中的L，列出地址，可看到地址和地址中数据变化情况，记录下此地址。

10.2.2　修改内存内容

在GAMETOOL主菜单中选V，进入修改菜单。屏幕中间显示内存中地址及其内容，内容是以16进制和ASCII码两种方式显示。屏幕下方列出各功能热键及名称：

——Write　（写入）

——Chgadr　（查询程序地址）

——Find　（查找字符串）

——Findnxt　（查找下一字符串）

——Toggle　（方式切换）

——Trace　（跟踪一条指令）

——Step　（单步执行程序）

——Goto　（转向地址）

——Here　（转向当前光标行）

——Chgreg　（寄存器）

具体操作如下：

找到需修改的地址后选 C，屏幕提示“Seg：$ —”，输入段地址后回车，屏幕提示“Of：$ —”，输入段内偏移量后回车，下方所列第一个即为所找内存地址。

修改内存内容可选 W，屏幕提示“地址 = $ —”，输入一个 16 进制数后回车，然后按“Y”确认，此地址内容即被改写。

10.2.3 主菜单 V 项的功能

在主菜单的 V 项中其它功能如下：

菜单项	功　能
S	查找字符串，可查询 16 进制 Hex search 和 ASCII 码 Asc search 字符串
N	可查找下一个要找的字符串
U	可对内存内容显示方式进行切换。比如按一下 U，内存内容以汇编方式显示，再按一下 U，内存内容以 16 进制和 ASCII 码方式显示
T	在汇编状态下，可跟踪指令的执行
P	在汇编状态下，可单步执行一条指令
G	可转向任何地址
H	可将程序执行到当前光标行
R	可调整各个寄存器内容

10.2.4 GAMETOOL 其它功能简介

菜单项	功　能
K	保持一些内存地址内容不变，如游戏中人物的生命值、钱数等 使用方法：按 K，可同时保持 10 个地址内容。任选一空地址，输入相应的地址和需保持的数据内容。如要取消，可将此地址改为 0000:0000，其内容改为 00
E	显示并保持当前游戏画面，以便于观看和截取
S	返回 DOS 提示符下执行其它程序，但需输入一文件名以保存当前状态，若要返回游戏，在 DOS 提示符下输入“EXIT”
C	更改游戏速度，有三种状态： 0——Zero　零频率 1——Normal　普通频率 2——Enter　输入新频率，修改范围为 19～65535HZ
B	可恢复游戏当前键盘和屏幕的功能。一些游戏在运行过程中，激活 GAMETOOL 时，会发生某些地址冲突，所以在重新返回游戏时屏幕变花，无法看清屏幕内容，此时可进入 B 菜单，选项为： 1　使屏幕内容恢复 Q　中止游戏返回 DOS U　将 GAMETOOL 从内存中退出，但必须保证此时无其它内存驻留程序存在，否则无法使 GAMETOOL 正常退出驻留。

其它的三个功能 T、D、I，可用于程序的调试。

GAMETOOL 是一个功能极其强大和非常专业的工具，在不少时候能攻破其它游戏工具不能修改的游戏，善于应用还能发现更多的乐趣。

10.3 GAMEBUSTER 4.0 使用详解

10.3.1 准备工作

● 基本配置

内存：最少 640K 内存；

显示器：单色、CGA、EGA、VGA 显示器；

操作系统：DOS 3.3 或以上版本。

● 载入方式

当键入“GB4”执行游戏克星时，游戏克星 4 程序便以常驻方式存于内存之中。此外亦可加入参数执行，可使用的参数如下：

显示卡参数：当 GAME BUSTER 4.0 载入时会自动判断您使用的图形界面卡，若 GB4 判断错误时，您可加入以下参数执行：

.GB4/H　：执行游戏克星 4 单色版本。
.GB4/C　：执行游戏克星 4 CGA 版本。
.GB4/E　：执行游戏克星 4 EGA 版本。
.GB4/V　：执行游戏克星 4 VGA 版本。
.GB4/V=?：执行游戏克星 4 SUPR VGA 版本。
　?=0 代表标准 VGA CARD
　?=1 代表曾氏 ET3000 SVGA CARD
　?=2 代表曾氏 ET4000 SVGA CARD
　?=3 代表 TRIDENT SVGA CARD
　?=4 代表 ATI SVGA CARD
　?=5 代表 EXVEREX SVGA CARD
　?=6 代表 PARADISE SVGA CARD
　?=7 代表 VIDEO SVGA CARD
　?=8 代表 TSENG 640 * 480 MODE
　?=9 代表 CHIPS & TECH SVGA CARD
　?=A 代表 GENOA SVGA CARD

如果载入 GB4 之后，电脑死机或是无法呼出 GB4，您可以试着使用下列参数：

.GB4/I：改变 GB4 所使用的中断位置，其值为 1—9；

.GB4/NI：不重设电脑的中断控制器，此参数会使得GB4的拦截能力减弱，使得在某些GAME下无法叫出GB4。

注：如果您使用了EMM386.EXE，GB4将会自动启动/NI的参数，此参数会使得GB4的拦截能力减弱，而造成在某些GAME之下无法呼叫出GB4，如有这种情况发生，您可避免载入EMM386.EXE，又或者改用QEMM及386MAX程序取代之。

● 内存需求

游戏克星会自动检测电脑上是否有扩展内存，以便增大内存的剩余空间。故有1024K或以上的AT及386/486机器应避免载入虚拟磁盘(VDISK)或其它占用全部扩展内存的程序。您最好留190K左右的扩展内存给GB4使用，若你的扩展内存为XMS的规格(如使用DOS5.0的HIMEM.SYS)，则GB4需要使用250K左右的扩展内存空间。

若您的电脑上扩展内存规格为XMS，但没有足够的剩余空间(250K左右)给GB4使用，则游戏克星的SAVE/LOAD GAME功能不能正常执行。

● 程序载入顺序

一般来说驱动程序及一般常驻程序(例如鼠标的驱动程序或抓图程序)应先载入内存中，然后才载入游戏克星。而供单色显示器使用的模拟CGA转换程序应在GB4之后才执行，但若是使用具有放大功能的CGA转换程序，则应载入转换程序之后，以GB/H的方式执行游戏克星。

● 程序兼容性

若您使用了EMM386.EXE，游戏克星会减低它的键盘拦截能力，导致在一些游戏下呼叫不出游戏克星，或是使用跟踪功能时无法发生效力，且如果游戏程序也使用了EMS就可能会造成死机，故您最好使用QEMM程序来取代EMM386.EXE。

● 准备工作磁片

当游戏克星使用低阶分析功能及储存游戏进度时，如果硬盘空间不够则需要用到额外的空白磁盘片。低阶分析需使用640K的硬盘空间或两张360K磁盘，而储存单色、CGA、EGA、VGA游戏，则需要使用1.2M的硬盘空间或三张360K磁盘。

10.3.2 功能说明

在游戏进行中连续按二次Ctrl键便可呼叫出游戏克星主菜单，此时可用方向键或数字键选择项目，使用完毕后可用Esc键跳出主菜单，下面是它的主功能。

【0】GAME TABLE(地址记录表)

找出游戏中储存资料的地址之后，便可将您所选定的地址及其注解填入表内，以便以后使用。

例：	01－BALL	3000:6B5A	02
	02－LEVEL	3000:6BC4	04
	03	0000:0000	5B
	04	0000:0000	5B

………………

按 Alt＋1 至 8 的数字键便可将选定的地址及其注解填入表格中。

按 1 至 8 的数字键则能把数值写入该项选定的地址中。

按 Shift＋1 至 8 的数字键锁定该地址的内容，使得该地址的数值保持不变，再按一次便可解除锁定。

S 键可将表格存入磁盘中；L 键则从磁盘上载入表格。

在输入地址表格档名时不必加副档名。

填入地址时，若键入"＊＋1"则为选定地址的下一个地址；若键入"＊－1"则为选定地址的上一个地址。

若您使用上次所储存的记录表格，请使用与上次执行游戏时相同的 CONFIG. SYS 以及 AUTOEXEC. BAT，这样游戏程序载入内存中的位置才会与上次相同，避免表格内的地址因变动而失效。

【1】ADDRESS ANALYSIS (地址分析)

此项目让使用者输入欲寻找地址的数值，以便让游戏克星跟据这些分析值来展开工作。

在第一次选择这项功能时，荧幕上会询问您是要进行高阶分析或低阶分析：

LEVEL(H/L)?

若您要寻找的变数是可以确切得知的数值，如现存的球数、人数、关数等，您便可键入 H，也就是要选择高阶分析。

如果您要寻找的数据是以图形方式来表示，而不知道其确切的数值，例如游戏中能源的长度、主角的体力等等，我们便可键入 L，也就是选择低阶分析的工作方式。

当选择完分析方式之后，游戏克星便会问你：

ANALYSIS VALUE 01:?

也就是第一个分析的数值是多少，您就要输入当时游戏中您所要寻找的变数数值。若您所选择的是低阶分析的工作方式，不能确定其具体数值，您可自行估计一个大约的数值代替。随着游戏的进行，您要输入几次分析值，这样一来，游戏克星便可依照您所提供的数据，找到内存中变数的地址。

若您要重新分析新的数据，可在输入分析值的时候输入英文字母 X，此时游戏克星的分析功能会重新回到初始状态，您便可以进行下一个变数的分析。

游戏克星的输入值为十六进制，故数值范围应为 00—FF。若您要输入的数值为十进制，则数值的范围应为 0—255，并请在数值前加"/"号，游戏克星便会自动将其转换为十六进制数值。

低阶分析的原则为：变数越大，则输入的分析值也要越大；变数越少，则输入的分析值也要越小；变数不变时，其间输入的分析值是一样的。

低阶分析的原则是分析值间的大小关系，而分析值间大小的比例则不予考虑。

【2】 LIST ADDRESS （列出符合分析条件的地址）

当您使用地址分析功能输入三个以上的分析值之后，便可利用此功能列出您所要寻找的变数地址。如果所列出的地址太多时，表示使用者进行分析的次数不够，此时应再使用地址分析功能，多输入几个分析值，便可滤去许多不相干的地址。等到列出的地址减少到 4 个以下时，便会出现一个以亮度表示的游标，让使用者选定最有可能的地址，被选定的地址前会出现一个" * "号，而在输入地址时便可用" * "号来代替选定的地址。

【3】 MODIFY MEMORY （修改内存）

此功能可让您读出或修改目前内存的内容：

按 R 键表示要读出内存的内容；

按 W 键表示要修改内存的内容。

选择完读取或是修改项目以后，便要输入内存地址。此时若您事先在功能【2】中选定地址的话，会出现一个" * "号，直接按 Enter 键便可输入。

输入地址之后，您便可读取或填入数值。

【4】 TRACE （指令跟踪功能）

此功能可找出改变某一内存地址内容的指令，并加以除掉，以达成使此内存内容保持不变的目的。例如我们可以找出"打砖块"游戏程序中，负责把球数减掉一个的指令，然后除掉它，以后不论球掉下多少个，球数还是不变，甚至会不断增加！

举例来说，如果您已找到了"打砖块"游戏中球数的地址，便可使用此功能。首先进行指令追踪，然后键入球数的地址，按 Esc 跳出游戏克星后，便会发现游戏速度明显下降。此时故意让球掉下，只要球的个数一变动，游戏克星 4 便能找出减少球数的指令，将其显示在屏幕上，并询问是否加以除掉。若回答"YES"，则减少球数的指令便被自动清除，以后你便天下无敌了。

【5】 MOUSEKEY （鼠标模拟键盘）

此功能让您用鼠标来代替键盘操纵游戏，并可与键盘配合同时使用。进入此功能后，画面便会出现以下四个选项：

ENABLE MOUSEKEY ［启动鼠标控制功能］
DISABLE MOUSEKEY ［取消鼠标控制功能］
DEFINE MOUSE ［定义鼠标控制功能］

此项让您设定鼠标的移动方向和按钮分别要代表键盘上的哪一些按键。

PARAMETER ［设定鼠标的特定参数］ 此项目让您设定控制鼠标的一些参数。

[A]设定鼠标左边按钮为连发并设定连发速率。

[Enter]键 ：设定/取消连发功能

左右方向健 ：设定连发速率

[B] 设定鼠标右边按钮为连发并设定连发速率。

[Enter]键 ：设定/取消连发功能

左右方向键 ：设定连发速率

[C] SENSITIVITY：设定鼠标灵敏度。

左右方向键：设定鼠标灵敏度，灵敏度的数值越小则鼠标越灵敏。

[D] SUSTAIN LIMIT：设定持续移动的临界值。

左右方向键：设定临界值

[E] DIRECTION：可设定鼠标为八方向或四方向移动。若您设定为八方向，则当鼠标往右上方移动时，程序会同时送出往上及往右两个方向按键的讯号；若设定为四方向。则只会送出上、下、左、右键中的一个讯号。

欲使用本功能，必须在游戏克星本身执行之前首先载入鼠标的驱动程序。

【6】 OTHER OPTIONS （其它功能选项）

进入此选项之后，便出现以下几个附属功能的选项：

DEFINE KEYBOARD（**重新定义键盘**）

此功能可以让您重新设定游戏的控制键。

此功能应在游戏开始进行之后使用。

GAME SPEED（**调整游戏的速度**）

此功能可加快或减慢游戏的进行速度。请把游标移至选项之后以左右方向键来设定速度。

由于有些游戏开始时会先设定速度，故此功能应在游戏进行中使用。

加速功能可能在某些游戏中无法生效或造成混乱，如有此情形发生的话，请把速度调回"00"，再进行游戏。

MAGIC WINDOW（**电视墙**）

此功能可使您的电脑荧幕出现有如电视墙的特技效果。请把游标移至此选项后，按 Enter 键便可启动电视墙效果，再按一次 Enter 键又可解除电视墙效果。在您设定电视墙之后，可以用左右方向键来设定三种电视墙的显视模式：

MODE1：四个分割画面

MODE2：左右两个分割画面

MODE3：上下两个分割画面

您必须有 VGA 卡才能使用此功能。若您使用的是标准 VGA 卡，您可以调用 EGA

显示模式之下的电视墙功能;若您拥有的是 SUPER VGA 卡,则能使用电视墙的全部功能。

有些使用了 VGA 特殊模式的游戏,只能有 MODE3的效果。

QUIT TO DOS (退回 DOS)。

把游标移至此选项之下,按回车键两次,便可不必重新开机而跳回 DOS,令您可随意操纵您的电脑。

如果游戏中使用了"声霸卡"语音合成功能,请使用游戏程序所提供的正常跳出方式,以免下一个也使用"声霸卡"语音合成功能的游戏无法正常工作。

【7】 SAVE / LOAD GAME (储存/载入游戏)

由于有些游戏内容太长,不是短时间内能够完成,或是难度太高,经常有"一失足成千古恨"的情形发生,在紧要关头时,便可利用此一功能将游戏进度储存在磁盘片上,等到不小心阵亡或下次重新开机时,再载回您所储存的游戏进度,而不必从头开始。

在输入游戏进度档名时,不必输入扩展名。

如欲载回先前所储存的游戏进度时,请维持与先前储存游戏时相同的开机程序,即相同的 CONFIG. SYS 、DOS 、AUTOEXEC. BAT,以维持游戏克星在内存中的位置与上次存档时相同而顺利载入游戏进度。

重新开机之后,若在 DOS 状态下载入上次的游戏记录,可能使您的音效卡无法发出声音,此时您应以正常的方式执行此游戏程序,等到游戏开始了,也就是游戏程序已经设定完音效卡的参数后,您再叫出游戏克星,并载入上次的游戏记录。

由于游戏记录档案并没有储存扩充内存(EMS)的资料,故重新开机后,如欲载入使用了 EMS 的游戏程序的进度档案,请以正常方式执行此游戏程序,等到游戏开始后,也就是游戏程序将 EMS 填入原有的资料后,您再呼叫出游戏克星,并载入上次的游戏记录,这样才能保证游戏能接着上一次的进度继续运行。

若您使用的是 EGA 图形卡,应以正常的方式执行此游戏程序,等到游戏开始后,也就是游戏程序已经设定完 EGA 画面的颜色之后,您再呼叫出游戏克星,并载入上次的游戏记录。

使用者在执行过 COMPRESS DISK 等改变档案在游戏上位置的程序后,请勿再使用先前所储存的游戏进度。

若您的扩展内存为 XMS,但没有足够的剩余空间(250K 左右)给 GB4 使用,则游戏克星4的 LOAD/SAVE GAME 未必能正常使用。

10.3.3 控制键说明

游戏克星召唤键:游戏进行中按左下方的 Ctrl 键两次,便可呼出游戏克星的主菜单,按 Esc 键便可跳出游戏克星回到游戏中。

以下的控制键均在游戏克星4的主菜单下使用:

Ctrl+P 切换显示页,如果使用者呼叫出游戏克星后,却看不到游戏克星主菜单的

画面时，请连续按此切换键，直至游戏克星主菜单出现。如要跳出游戏克星，请再次使用此功能，切换回原先所显示的游戏画面，并按下 Esc 跳回游戏中。

Ctrl+S　显示完整画面，此功能可配合抓图程序使用，当按下 Ctrl+S 后游戏克星会把主菜单隐藏起来，此时屏幕上所呈现的是完整的游戏画面，便可将屏幕的图形用先前载入的抓图长驻程序抓下来，完成后再按 Esc 键回到主目录。

抓图长驻程序须在游戏克星程序之前预先载入。

Ctrl+H　改变游戏克星召唤键，由于游戏克星是以连续两次 Ctrl 呼叫出来的，有些游戏也使用了 Ctrl 键，为了避免冲突，此功能可将召唤键由 Ctrl 改成 Tab 键。下次欲叫出游戏克星，便应改按 Tab 两次。

Ctrl+Q　回到 DOS，如想中途跳出游戏时，按 Ctrl+Q 便可结束游戏，回到 DOS 状态下。

将按键固定，如果游戏中的某些按键要一直按住，可以让游戏克星代替您一直按住这些键。具体做法为：按住您所要固定的按键并连按 Ctrl 键两次，呼叫出游戏克星，等主菜单出现之后再放开这个键，接着退回游戏状态。如此一来，游戏程序便认为这个按键被一直按住了。如果您想解除这项功能的话，只要在游戏中再按一次这个键便可。

10.4　超级游戏工具箱——游戏巫师(GW PRO 2.0)使用说明

游戏巫师(GAME WIZARD PRO 2.0)简称 GW，是九四年加拿大出品的游戏修改工具。在 GB4盛行之际，游戏巫师以其可搜索扩展内存的强大功能而成为游戏克星(GB4)的替代品，并且可与整人专家(FPE 4.0)一比高低！

10.4.1　系统需求

- 286以上兼容机，建议386以上。
- DOS3.1或更高版本，建议 DOS5.0以上版本。
- VGA 以上显示卡。
- 640K 内存，建议有1M 以上的 EMS 或者 XMS 内存。

10.4.2　软件特点

- 支持保护模式游戏，如 DOS/4GW 内存管理程序支持的游戏。
- 可搜索、编辑扩展内存地址。
- 支持硬盘压缩程序，如非常流行的 STACKER4.0和 DOS 操作系统6.0版本以上附带的 DOUBLE SPACE 等。
- 支持 ADLIB/SOUND BLASTER、PRO AUDIO SECTRUM 等兼容声卡标准。
- 能够使用 EMS、XMS 标准规格的内存，同时也支持其他各种内存管理器，如：

QEMM386和386MAX。

·只占10K 基本内存,同时支持使用上位内存,在上位内存有效和有一定空间的情况下不占基本内存。

·支持使用协处理器。

·能够完全退出自身所占内存。

·超强搜索能力,可搜索任何类型数据,并能够在常规内存的范围内冻结修改后的数值。

·可存储修改记录以备下一次使用。

·在线阅读支持在游戏中查看任何文本文件,如攻略或说明。

·能够调整游戏速度。

·内置屏幕保护,可延长显示器寿命。

·在游戏中可随时暂停查看屏幕。

·在游戏的任何时候都能存储、载入游戏,避免玩家因为某些原因而发生前功尽弃的痛心现象。

·可在进行游戏的任何时侯强行退出回到 DOS,并释放游戏所占用的内存。

·支持 DOS SHELL 功能。

10.4.3 安装方法

1. 自动安装

将游戏巫师软盘放入 A 驱或 B 驱并执行 INSTALL,按屏幕提示输入装载路径,缺省为 C:\GWPRO,GW 将按要求自动装入硬盘。

2. 手动安装

将游戏巫师软盘中的 *.EXE,*.OVR,*.DOC 拷入目标盘指定目录即可,即使你更换主板、显示卡等硬件设备,都不影响 GW PRO 2.0的使用。

10.4.4 使用说明

载入 GW 后可用 ' 键呼出主菜单,主菜单中有下列13项内容。

1. MEMORY ADDRESS SEARCH (地址搜索)

这是修改游戏的基本工作,这里提供三种地址搜索模式:

BASIC　　　　　　　　　(基本模式)

INTERMEDIATE & ADVANCED (中高级模式)

BASIC 模式类似于 GB4的高阶扫描,比如搜索的游戏中的具体数值如人数、钱数、子弹数量等等。

如果不知道确切的数值,如格斗游戏中常用的条形表示体力、血量等,就可选择 INTERMEDIATE & ADVANCED 模式搜索。

GW 搜索的范围又分为4M、8M、16M、16M 以上等情况,并可使用下列命令:

Ctrl+E　结束本次搜索，所有数据初始化，准备查找新的数值。

Ctrl+P　回到上一次搜索，为误输入数值时使用。

2. RESULT OF MEMORY ADDRESS SEARCH（搜索列表）

搜索列表最多能列出100个地址，可用光标键浏览，回车键选择.

3. TABLE OF MEMORY LOCATIONS(定位表)

定位表的功能为自动列出你选择的地址及其数值，可对选择数据进行编辑、修改、冻结、存储等功能，并提供如下功能：

0—9可修改所选择项的数值

A　冻结所有数值，即锁定功能。

C　清除某一个数值

E　编辑某一地址及其数值，可加注释，或修改地址。选择此项时还可用下列编辑键：

Tab	跳至下一数据项
Ctrl+S	自动输入选择的地址
Enter	存储当前修改
Esc	放弃所有修改
F	冻结某一个数值
Ctrl+L	载入存储的定位表
Ctrl+N	清除当前定位表
Ctrl+S	存储当前的定位表

4. EDIT MEMORY CONTENTS（编辑修改）

本选项允许用户直接修改内存数值，尤其是在修改中高级模式搜索到的较大数值时非常方便。可使用如下功能键：

E　进入编辑状态

Tab　内码与ASCII码转换

Ctrl+S 存储当前修改

Esc　返回主菜单

G　移到指定地址

H　十进制与十六进制转换

S　搜索指定数值

N　重复前一次搜索

Ctrl+G 移到选择的地址

5. FILE VIEWER（文本浏览）

本选项可在游戏中快速查看游戏说明、攻略等。

6. GAME PLAYING SPEED（调整游戏速度）

本选项能提高或降低游戏速度，以适应玩家的需要。

7. PROTECT SCREEN（屏幕保护）

激活GW，如果三分钟(缺省状态)内不碰键盘会自动进入屏幕保护状态，也可在命令状态下用“/B=”参数设置延迟时间，范围是1到60分钟。

8. BOSS SCREEN WITH PASSWORD OPTION（口令保护）

9. VIEW CURRENT PROGRAM SCREEN（查看游戏画面）

用此项查看定住的游戏画面或提供给截图工具使用。

10. LOAD PREVIOUS SAVED PROGRAM FROM DISK（载入游戏）

11. SAVE CURRENT PROGRAM TO DISK（存储游戏）

有些游戏并不提供随时存盘的功能，所以在你不得不因为某些事而放弃游戏时就格外痛心前面的进度，而载入游戏和储存游戏的功能可方便地替你保存当前的进度。

12. CRASH BACK TO DOS（返回 DOS）

强行退出进行中的游戏回到 DOS，并释放游戏占用的所有内存。

13. DOS SHELL（调用 DOS）

暂时退出游戏，在需要的时侯键入 EXIT 返回游戏。

10.5 修改大师——整人专家 FPE 4.0使用说明

GAMETOOL(3.0)、GAMEBUSTER(4.0)、GAME WIZARD PRO(2.0)和整人专家 FPE(4.0)这四种游戏工具，向来都是大部分游戏玩家的最爱。当然如果你更喜欢靠真本事和大量时间来打天下，那么就根本不屑一顾游戏工具。以下我们在文中分别简称这四种游戏工具为 GT、GB4、GW 和 FPE。

GT 功能强大并出现得早，但由于早期版本操作上并不容易，所以只有部分人可以使用。而 GB4就以友好的界面流行中文地区，从而成为许多玩家攻无不克的宝剑利刃。然而当保护模式出现时，大量的游戏开始使用扩展内存，这时 GB4虽然号称游戏克星，但却在这些游戏上处处受克。随后 GW 凭借可搜索扩展内存的强大功能又风靡一时，但美中不足的是 GW 并不能锁住扩展内存的数值，所以就有了整人专家 FPE。其实 FPE 并非是最好的游戏工具，和 GW 相比也只是各有所长，希望大家斟酌使用。在此就说说 FPE 的功能和使用。

10.5.1 系统需求

·286以上兼容机，建议386以上。

·DOS3.1或更高版本。

·VGA 以上显示卡，支持 SVGA 及 VESA 模式。

·1M 以上内存，建议另外再有1M 以上的 EMS 或者 XMS 内存。

10.5.2 软件特点

游戏巫师具有以下特点：

·支持保护模式游戏。

·可搜索、编辑、锁定扩展内存地址。

·支持STACK 4.0。

·能够使用EMS,XMS标准规格的内存,同时也支持其他各种内存管理器,比如QEMM386和386MAX。

·支持各种不同类型的VGA显示卡,支持SVGA模式和VESA模式。

·只占12K基本内存,同时支持使用上位内存,在上位内存有效和有一定空间的情况下不占基本内存。

·支持使用协处理器。

·能够完全退出自身所占内存。

·超强搜索能力,可搜索任何类型数据,并能够在常规内存的范围内冻结修改后的数值。

·可存储修改记录以备下一次使用。

·在线阅读支持在游戏中查看任何文本文件,如攻略或说明。

·能够调整游戏速度。

·内置屏幕保护,可延长显示器寿命.

·在游戏中可随时暂停查看屏幕。

·支持DPM和VCPI模式。

·可在进行游戏的任何时侯强行退出回到DOS,并释放游戏所占用的内存。

·有截图功能。

10.5.3 安装工作

FPE的安装工作要在磁盘上进行,在A驱或B驱键入INSTALL则可开始安装,在确定安装路径和是否修改AUTOEXEC.BAT文件后安装自动进行。

10.5.4 初始化工作

在运行FPE前可先运行FPESETUP来进行环境设置:

Fix People Expert	SETUP	version 4.0
Use FPEMAIN ver	=	OFF
LoadHigh to UMB	=	ON
A: Auto Lock Quickly	=	ON
V: Check VGA card	=	ON
M: Mouse calling	=	Mode 1
C: System clock	=	OFF
X: Reserved XMS (MB)	=	[04]
H: Hot Key	=	[PrtS *] (37)
L: Hot Load Key	=	[−] (4A)

W: Hot Write Key　　=　　[+] (4E)

Load GPE　　=　　OFF

File Name : C:\FPE\FPE.BAT

F3: Save and exit

Esc or F4: Exit without save

在这里你可以选择启动 FPE 普通游戏执行程序还是 FPE 保护模式游戏执行程序，是否装入高端内存，是否自动锁定数值，是否自动检测显示卡，鼠标呼叫的模式和呼叫 FPE 的热键，是否装载截图工具等，最后可用 F3键存盘。

10.5.5 启动 FPE

在 DOS 下可键入 FPE 启动，但你也可键入 FPE32M 或 FPEMAIN 启动 FPE，他们的区别是前者按你初始工作中的设置启动。当然你也可用以下参数在 DOS 直接启动 FPE32M 或 FPEMAIN:

A	Set Auto Lock quickly
C	Set Clock [OFF]
Hnn	Set HOT KEY nn (nn = hex scan code, def " * ")
Lnn	Set LOAD HOT KEY nn (nn = hex scan code, def "—")
Wnn	Set WRITE HOT KEY nn (nn = hex scan code, def "+")
Mn	Set MOUSE calling mode
Xnn	Set reserved XMS nn MB for game
V	Do not check VGA crad
R	Remove Fix People Expert from memory
?	This page

这些参数基本上和 FPESETUP 中的设定一一对应。

10.5.6 FPE 功能简介

在 FPE 被启动后，你可用鼠标或热键唤叫 FPE，屏幕上出现菜单，其中有下列各项:

1. Scan memory(扫描内存)

同样扫描内存会分为 HIGH LEVEL 和 LOW LEVEL 两个等级。

如果你运行 FPEMAIN，则不需要输入磁盘区。

如果你运行的是 FPE32M，则因为 FPE 所要寻找的内存太大，所以必须要求你输入磁盘区，以便将记忆体放入磁盘进行分析。

在 LOW LEVEL 等级的分析中，FPE 用>、<、=来要求你输入内存的变化，这是非常简单的操作，比其它工具有所改进。

2. List address(列出可能地址)

在进行扫描后，此项列出可能是你要找寻的地址，如果地址只剩下一个，那么这就是

你所要寻找的地址。

3. View table(编辑表格)

编辑表格拥有以下功能:

A 设定锁定地址

V 设定锁定值

C 设定注释

U 删除锁定

S 确认设定是否要自动修改

4. Edit memory(编辑记忆体)

配合 List address 功能可对找到的记忆体进行编辑。

5. File record(档案记录)

可记录记忆体的所在位置,供下次游戏时调用。而且 FPE 的这项功能可以忽略 AUTOEXEC. BAT 和 CONFIG. SYS 的改变。

6. Game screen(游戏画面)

显示游戏画面供截图工具使用或观看。

7. Exit game(退出游戏)

退出游戏回到 DOS。

8. Game Speed(游戏速度)

此选项可调整游戏的速度。

9. Auto [ON](自动修改开关)

10. Clock [OFF](时钟装置切换开关)

11. Quit FPE(退出 FPE)

退出 FPE 回到游戏。

在 FPE4.0中多出来的 Extra func 功能,我们可以方便地截取图形,此外 FPE4.0的主导程序为 FPE16M. EXE 一个,在低阶查询时,玩家用输入?、〈、〉等符号来表示数值的变化,而截图功能则和主程序捆绑在一起,同时驻入内存。

10.5.7 FPE 寻找物品的实例

我们大都用游戏工具来修改生命值、金钱数量等数值,其实游戏工具还可以方便地用来修改某些游戏的物品状况,这里我们以《炎龙骑士团 II》为例看看如何修改物品。

该游戏中每人有资料50H("H"表示为16进制数,下同),首地址寻找方法如下:

a. 进入游戏前先运行整人专家,然后进入游戏。

b. 使要修改的人物拥有两件能装备的武器(或护甲,以下用武器代替),并使其中一件处于物品栏的第一项中,装备这件武器。

c. 热键激活整人专家,选择"Scan memory"的"High level"选项,然后屏幕显示"Input work drive:",此时可输入盘符(如 C,D,E……)选择工作盘,最后屏幕显示"Input Target:",此时输入64,回车。用 Esc 键返回游戏版面。

d. 装备第二件武器，使第一件武器处于非装备状态。

e. 再次用热键激活整人专家，回车选择“Scan memory”，屏幕显示“Input target:”，输入0，回车，一般可得唯一地址。假如地址不唯一，可再进入游戏装备第一件武器，然后进入整人专家选择“Scan memory”再输入64多找一次，此时必得唯一地址。

注意：此方法可用于任何情况，但是在战斗画面中和在村庄商店中地址是不同的，不同的关数中地址也不同，这一关找到的地址到下一关便改变了，要修改必须再次寻找。但这种方法比较简单，而且不需经过战斗加经验来实现，多找一次也很方便。

人物资料的意义如下：

a. 地址偏移00—0FH 为物品栏，一件物品占两个字节，一共可有8样物品。每两个字节中，前一字节表示物品状态，00H 表示拥有物品但未装备或该物品不可装备，40H 表示装备了该物品；第二个字节为物品代号，武器在80H 前，护甲在80H 后。下面列出部分重要物品：

武器	适用对象
0BH 炎龙剑 AP+400	剑士 剑圣 龙剑士 英雄
1DH 战神戟 AP+400	骑士 圣骑士 龙骑士
2BH 魔神斧 AP+400	战士 圣战士 魔战士
33H 风神弓 AP+400	弓兵 狙击手 神射手
2DH 光之杖 AP+400	法师 僧侣 大法师 祭师 召唤师 圣者
47H 魔龙爪 AP+400	武者 斗士 武圣
4BH 冲击手臂 AP+360	盖亚
6BH 黑暗波 AP+400	索尔(攻击范围达3格)

护甲	适用对象
83H 元素护体 DP+250	所有人
A2H 大地铠甲 DP+260	圣骑士 魔战士
A3H 龙神铠甲 DP+300	圣骑士 魔战士
BAH 虚无护甲 DP+300	索尔(剑圣)
BFH 大地装甲 DP+280	盖亚 渥德

专职物品

58H 圣者之戒
59H 勇者徽章
5AH 精灵契印
5BH 领悟之书
5CH 心眼之书
5DH 白金徽章

CDH 飞龙卵

到达黄金城必须物品

64H 天空之匙　65H 传送法杖　D0H 控制中枢　D1H 黄金徽章
D2H 星之眼　D3H 光之眼　D4H 暗之眼　D5H 冰之眼　D5H 火之眼

其它有用物品

5EH 生命之实　5FH 魔力水晶　60H 风晶之羽　C3H 神圣之水
C7H 耐力药水　C8H 速度药水　CFH 水晶粒　C6H 力量药水

b. 地址偏移10H－14H 为魔法栏

在此连续五个字节，除了第五个字节的高四位为无意义和第四个字节的最高位无意义外，每个字节的每一位分别代表一种法术，如值为0则表示不会此法术，如值为1则表示学会此法术，每一字节共可表示八种法术，一共有35种法术，现将其对应关系列出：

第一个字节：高位	1	1	1	1	1	1	1	1	低位
	天火术	炎龙术	烈焰术	火炎术	神雷术	轰雷术	落雷术	电击术	
MP	42	20	06	02	60	30	15	04	

第二个字节：高位	1	1	1	1	1	1	1	1	低位
	地震术	碎岩术	咒杀	圣光弹	再生术	回复术	治疗术	裂地术	
MP	45	18	30	24	20	10	03	80	

第三个字节：高位	1	1	1	1	1	1	1	1	低位
	传送术	封咒术	祛麻术	解毒术	速度术	防御术	攻击术	神恩术	
MP	20	08	05	05	08	05	05	40	

第四个字节：高位	1	1	1	1	1	1	1	1	低位
		音速刃	炽炎刀	凄煌斩	麻痹术	施毒术	行动术	破龙击	
MP		24	26	22	10	08	24	22	

第五个字节：高位	1	1	1	1	1	1	1	1	低位
	意义不明				暗邪鬼	破坏神	风妖精	炽天使	
MP					36	28	52	76	

c. 地址偏移15H字节为人物种类,其意义如下:

01H 人类	02H 精灵	03H 豹人	04H 龙人	05H 魔族
06H 机械	07H 元素	08H 兽人	09H 其它	0AH 龙

d. 地址偏移16H字节为人物职业,其意义如下:

01H 剑士	09H 剑圣	11H 英雄
02H 战士	0AH 圣战士	12H 魔战士
03H 骑士	0BH 圣骑士	13H 龙骑士
04H 弓兵	0CH 狙击手	14H 神射手
05H 法师	0DH 大法师	15H 召唤师
06H 僧侣	0EH 祭师	16H 圣者
07H 盗贼	0FH 龙剑士	17H 忍者
08H 武者	10H 斗士	18H 武圣

e. 地址偏移2DH—45H一共25个字节分别表示人物的各项能力值,其意义如下:

地址偏移2DH,2EH:这两个字节表示人物的AP值(未装备武器时),高位在后,低位在前。

地址偏移2FH,30H:这两个字节表示人物的DP值(未装备护甲时),高位在后,低位在前。

地址偏移31H:这个字节表示人物的MV值(不要改得太高,太高会让你仅能向右行一步,一般修改为20H便可行遍大半个版图了)。

地址偏移32H:这个字节表示人物的经验值,高位在后,低位在前。

地址偏移34H,35H:这两个字节表示人物的DX值,高位在后,低位在前。

地址偏移36H,37H:这两个字节表示人物的现时HP值,高位在后,低位在前。

地址偏移38H,39H:这两个字节表示人物的最大AP值,高位在后,低位在前。

地址偏移3AH,3BH:这两个字节表示人物的现时MP值,高位在后,低位在前。

地址偏移3CH,3DH:这两个字节表示人物的最大MP值,高位在后,低位在前。

地址偏移3EH,3FH:这两个字节表示人物的总AP值(装备武器后),高位在后,低位在前。

地址偏移40H,41H:这两个字节表示人物的总DP值(装备武器后),高位在后,低位在前。

地址偏移42H,43H:这两个字节表示人物的HIT值,高位在后,低位在前。

地址偏移44H,45H:这两个字节表示人物的EV值,高位在后,低位在前。

10.5.8 使用FPE等游戏工具的一些技巧

前面为大家介绍了FPE、GW等游戏工具的使用方法,但可能实际运用起来你还会发现并非拥有这些工具就能天下无敌,比如最近我玩爆《银河英雄之铁锁的星群》就得靠

真本事。但事实上很多游戏不是不能用游戏工具，而是你得转个弯来思考。

大家使用游戏工具主要是找数据的位置，我们不妨就看看寻找的一些窍门。

档案一

某游戏的变化数值初值为2000000，待其变化至1800000后用 FPE4.0寻找发现无一地址符合要求，事实上这种情况应该不可能存在。所以估计游戏的数值设定多数在0—65535之间变化，所以将初值改为20000，变化值改为18000输入 FPE4.0的寻找过程中，结果两次便找寻到相应的地址。

这种游戏本身所设的小陷阱在不少游戏中都得到应用，大家不妨试试看。

档案二

某游戏的变化数值初值为3000，待其变化至2000后用 FPE4.0寻找发现无一地址符合要求，这种情况应该不可能存在。所以想象游戏的初值为0，而变化至2000 时变值是3000减2000为1000，所以用0和1000尝试寻找地址成功。

前面我提到的《铁锁的星群》在工业值上就用了这种方法来欺骗游戏工具，结果我用减法就轻而易举地找寻到地址，嘴里自然免不了会嘲笑对方一两句。

档案三

《炎龙骑士团 II》的经验值很轻易地被找到，但如果锁定的话就会死机。这时你可以看看你的电脑是否启动了 EMM386内存管理程序，选择没有加载 EMM386内存管理程序的启动设置，然后锁定经验值后游戏正常继续。

EMM386.EXE 是所有游戏工具的头号敌人，虽然加载 EMM386能将 RPE4.0的核心驻留在 UMB 中从而节约了13K 的常规内存，但实际上在许多 PCGAME 中，EMM386都有可能将让你因加载 FPE4.0而频频死机，这时如果游戏的内存要求并不是非常苛刻，或者一定需要 EMM386的支持，那么最好不要加载。

不知大家有没有发现我们在执行一些新游戏的主程序时，往往会发现游戏先执行DOS/4GW 1.97程序，然后再进入游戏。这是保护模式的内存管理程序，在次内存管理程序的保护下，我们几乎不需要加载任何的内存驱动程序，比如 EMM386、QEMM 等，甚至连 HIMEM.SYS 都可以抛弃，而且一般来说 DOS/4GW 保护模式下的游戏对常规内存的要求实在是太宽容了，400K 左右你就可以跑得舒舒服服了。

档案四

有些游戏的数据是采用实数来转换的，那么 FPE4.0在这些游戏面前就真的无能为力了，比如《中关村启示录》就是如此。

10.5.9　FPE 和其它游戏工具的功能比较

最后我在此给出 GT、GB4、GW 和 FPE 的功能比较表。

项目\工具名称	FPE	GW	GB4	GT
占用内存	12K	10K	11K	60K
10adhi	√	√	√	√
分析方式	byte word high low	basic intermediate advance	high low	byte word
抓图	√	×	×	×
文字阅读器	√	√	×	×
支持 DOS/V	√	×	×	×
扫描范围	16M	16M	640K	640K
锁定能力	16M	640K	640K	640K
记忆体编辑能力	16M	16M	640K	640K
呼叫方式	keyboard/mouse	keyboard	keyboard	keyboard
拦截能力	强	强	中	强
SAVE/LOAD GAME	×	√	√	×
表格数	24	9	8	×
BOSS KEY	√	√	×	×
内建 DEBUG	×	×	×	√
硬件中断点	×	×	×	√
DOS SHELL	×	√	×	√
返回 DOS	√	√	√	√
GAME SCREEN	√	√	×	×
调整游戏速度	√	√	√	√
RESET 8259	√	√	√	
锁定扩充记忆体	√	×	×	×
支持 VCPI/DPMI	√	×	×	×

10.6 如何使用 PCTOOLS 修改游戏

不少玩家有时更喜欢使用 PCTOOLS 来修改游戏，比如《三国演义》对各种游戏工具的免疫能力特别强，这时我们就可以用 PCTOOLS 来尝试做些修改。

在每个游戏中都有一个或多个存盘文件，这些文件存下玩家玩游戏时退出前的状况，比如在《三国演义》中，玩家所扮演的君主所拥有的某个城池中粮草、金钱的数量是变化的，那么我们可以记录下存盘时那个城池的金钱、粮草数量，然后将这些数值转换成16进制，然后按以下步骤进行。

启动 PCTOOLS

选择你所要修改的存盘文件

键入 F

键入 F1

将金钱、粮草等已转换的数值按游戏中的顺序尝试输入后回车

如果发现有可疑地址后按 E 键进入编辑

修改后按 F5功能键退出

在使用 PCTOOLS 修改时有时会发生很多问题，不少存盘文件都经过特别的处理或者在数值的顺序上故意错开位置，所以大家修改时要多加小心。

10.7 如何为 PC GAME 设置内存

这次终于可以将我的内存设置方式公开了，虽然经常有人来问，但由于设置文件很长，所以无法公开，现在先让大家看看我是如何写 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 文件的，虽然我写得不是很好，而且我的系统设置文件也不一定适合大家，但希望大家能从中知道 PC GAME 的内存需求关系和某些重点。

CONFIG. SYS 的内容为：

```
LASTDRIVE=k
[MENU]
MENUITEM=XMS,XMS & WPSNT
MENUITEM=NOEMS-CDROM,EMM386-NOEMS-CDROM
MENUITEM=EMS-NOCDROM-HDGAME,EMM386-EMS-NOCDROM &
HDSOFTWARE
MENUITEM=EMS-CDROM,EMM386-EMS-CDROM & CDSOFTWARE
MENUITEM=XMS-CDROM,XMS-CDROM & WINDOWS
MENUITEM=QEMM-CDROM,QEMM386-CDROM
```

```
MENUITEM=RIWEN,EMM386-EMS-NOCDROM & DOS/V
MENUITEM = DOS, NOEMM386 - NOHIEME - CDROM & RUN DOS/4GW
GAME
MENUITEM=INTERLNK,EMM386-EMS-CDROM & INTERLNK & XING
MENUDEFAULT=EMS-CDROM,2
NUMLOCK=ON

[XMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

[NOEMS-CDROM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS I=C800-EFFF d=64 highscan
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CR-ATAPI.SYS /D:MSCD000 /Q
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:
7 D:1 H:5

[EMS-NOCDROM-HDGAME]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM I=C800-EFFF FRAME=c800 D=64
highscan

[EMS-CDROM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM I=E000-EFFF FRAME=C800 D=64
highscan
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CR-ATAPI.SYS /D:MSCD000 /Q

[DOS]
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CR-ATAPI.SYS /D:MSCD000 /Q

[XMS-CDROM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\TOOLS\CR-ATAPI.SYS /D:MSCD000 /Q

[QEMM-CDROM]
DEVICE=C:\DOS\QEMM386.SYS RAM
DEVICEHIGH=C:\TOOLS\CR-ATAPI.SYS /D:MSCD000 /Q
```

```
[RIWEN]
COUNTRY=081,932,C:\RIWEN\COUNTRY.SYS
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /E:512 /p
DEVICE=C:\RIWEN\$FONT.SYS /U=3 /P=C:\RIWEN\ /L=XMS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM I=C800-EFFF FRAME=C800 HIGH-
SCAN D=64
DEVICEHIGH=C:\RIWEN\$DISP.SYS

[INTERLNK]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 4096
DEVICEHIGH=C:\DOS\INTERLNK.EXE

[COMMON]
DEVICEHIGH=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /p
DOS=HIGH,UMB
FILES=40
BUFFERS=40
STACKS=9,256
SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /E:1024 /p
```

相应的 AUTOEXEC.BAT 文件为：

```
ECHO OFF
SET SOUND=C:\SB16
SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 P330 T6
SET MIDI=SYNTH:1 MAP:E
SET CPAV=C:\PCTOOLS\DATA\CPAV.INI
SET PCTOOLS=C:\PCTOOLS\DATA
SET NU=D:\NU
SET TEMP=C:\DOS
PATH C:\DOS;C:\PCTOOLS;C:\TOOLS;D:\NU;C:\UCDOS;C:\SB16;C:\
FPE;

GOTO %CONFIG%
```

```
:XMS
GOTO END

:NOEMS-CDROM
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024
LH MOUSE
FPE
GOTO END

:EMS-NOCDROM-HDGAME
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024
LH MOUSE
FPE
GOTO END

:EMS-CDROM
LH MOUSE
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024
FPE
GOTO END

:DOS
LH C:\DOS\MOUSE
GOTO END

:XMS-CDROM
GOTO END

:QEMM-CDROM
LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 1024
LH MOUSE
GOTO END

:RIWEN
LH MOUSE
GOTO END

:INTERLNK
```

```
LH MOUSE
GOTO END

:END
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:15 /V
C:\PCTOOLS\MIRROR C:
C:\SB16\DIAGNOSE /S
C:\SB16\SB16SET /P /Q
```

说明一、DOS/4GW 保护模式下最佳内存配置的建议

很多386+4MB 的机器在运行《DOOMII》时系统会显示扩展内存不够，又或者在486+4MB 的机器上运行《COMMAND & CONQUER》时也会出现扩展内存不够的现象，解决的方法是可以尝试将 CONFIG.SYS 系统设定中 DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE……这行去掉，因为这些游戏是在保护模式(DOS/4GW)下运行的，DOS/4GW 接替 EMM386.EXE 对扩展内存的管理权，所以此时放弃使用需要消耗384KB 扩展内存的 EMM386.EXE，对扩展内存并不宽裕的玩家来说就显得十分重要。

此外 DOS/4GW 对常规内存的要求并不严格，一般来说有420KB 左右的常规内存就可以支持 DOS/4GW 了，所以我们可以考虑将所有的驻留程序驻留在常规内存中，比如我的电脑采用[XMS—CDROM]选项开机后内存驻留情况如下：

Name	Total	= Conventional	+Upper Memory	
MSDOS	16,973	16,973	0	DOS 核心
HIMEM	1,168	1,168	0	HIMEM 驱动程序
CR—ATAPI	12,240	12,240	0	光驱驱动程序
CTMMSYS	8,080	8,080	0	声卡驱动程序
COMMAND	3,760	3,760	0	DOS 核心
MSCDEX	46,544	46,544	0	光驱驱动程序
MOUSE	9,520	9,520	0	鼠标驱动程序
Free	556,816	556,816	0	

Memory Summary:

Type of Memory	Total	= Used	+ Free
Conventional	655,360	98,544	556,816
Upper	0	0	0
Reserved	393,216	393,216	0
Extended	30,408,704	65,536	30,343,168
Total memory	31,457,280	557,296	30,899,984
Total under 1 MB	655,360	98,544	556,816

以上的常规内存中已驻留了几乎所有的常用驱动程序，即使某些用户使用了硬盘加倍程序，也足够正常运行 DOS/4GW 了，为 DOS/4GW 提供最大的扩展内存是我给大家的一点建议。此外，因为现在运行 DOS/4GW 保护模式的程序大都是 CDROM 游戏，所以我这里已将 CDROM 的驱动程序装入，如果玩家玩的是硬盘游戏那么连 CDROM 的驱动程序都可以节约，可采用选项[XMS]。

这样的系统设置方法可适用于在4MB RAM 的 PC 上玩《DOOMII》和《C&C》，又或者是在8MB RAM 的 PC 上玩《银河飞将 IV》等等。

说明二、如何为 PC GAME 开辟最大的常规内存

我们在玩 PC GAME 时往往会面临常规内存方面的需要，比如不少游戏都要求600KB 左右的常规内存，那么在游戏允许使用 EMM386. EXE 和在要求使用 EMS 扩展内存的情况下，我们可以尝试使用[EMS—CDROM]选项来获得下面的内存状况：

Modules using memory below 1 MB：

Name	Total	= Conventional	+ Upper Memory	
MSDOS	16,957	16,957	0	DOS 核心
HIMEM	1,168	1,168	0	HIMEM 管理程序
EMM386	3,120	3,120	0	EMM386管理程序
COMMAND	3,760	3,760	0	DOS 核心
CR—ATAPI	12,240	0	12,240	CDROM 驱动程序
CTMMSYS	8,128	0	8,128	声霸卡驱动程序
SMARTDRV	27,488	0	27,488	内存缓冲管理程序
MSCDEX	46,544	0	46,544	CDROM 驱动程序
MOUSE	9,520	0	9,520	鼠标驱动程序
FPE16M	13,184	0	13,184	FPE4. 0驻留程序
Free	638,784	630,064	8,720	
Conventional	655,360	25,296	630,064	
Upper	125,824	117,104	8,720	
Reserved	393,216	393,216	0	
Extended	30,282,880	13,505,664	16,777,216	
Total memory	31,457,280	14,041,280	17,416,000	

由此可见，在驻留了大量驱动程序(包括游戏工具)后，我还是拥有615KB 的常规内存。如果游戏并不要求使用 EMS 扩展内存，我们可通过设置获得更多的 UMB 内存，比如我用[NOEMS—CDROM]开机获得内存状况如下：

Name	Total	= Conventional	+ Upper Memory	
————	————	—————	——————	
MSDOS	16,957	16,957	0	DOS 核心
HIMEM	1,168	1,168	0	HIMEM 管理程序
EMM386	3,120	3,120	0	EMM386管理程序
COMMAND	3,760	3,760	0	DOS 核心
CR—ATAPI	12,240	0	12,240	CDROM 驱动程序
CTSB16	27,008	0	27,008	声霸卡驱动程序
CTMMSYS	8,144	0	8,144	声霸卡驱动程序
MOUSE	9,504	0	9,504	鼠标驱动程序
SMARTDRV	27,488	0	27,488	内存缓冲管理程序
MSCDEX	46,544	0	46,544	CDROM 驱动程序
FPE16M	13,184	0	13,184	FPE4.0驻留程序
Free	677,328	630,064	47,264	
————	————	—————	——————	
Conventional	655,360	25,296	630,064	
Upper	191,376	144,112	47,264	
Reserved	393,216	393,216	0	
Extended	30,217,328	13,440,112	16,777,216	
————	————	—————	——————	
Total memory	31,457,280	14,002,736	17,454,544	

这样我不但将另一声卡驱动程序装入，而且还有46KB 的 UMB 内存。而且我们在玩硬盘游戏时，也可以考虑将 CDROM 程序去掉，以获得更多的 UMB 内存。

Name	Total	= Conventional	+ Upper Memory	
————	————	—————	——————	
MSDOS	16,957	16,957	0	DOS 核心
HIMEM	1,168	1,168	0	HIMEM 管理程序
EMM386	3,120	3,120	0	EMM386管理程序
COMMAND	3,760	3,760	0	DOS 核心
CTSB16	27,008	0	27,008	声霸卡驱动程序
CTMMSYS	8,128	0	8,128	声霸卡驱动程序
MOUSE	9,520	0	9,520	鼠标驱动程序
SMARTDRV	27,488	0	27,488	内存缓冲管理程序
FPE16M	13,184	0	13,184	FPE4.0驻留程序
Free	670,560	630,064	40,496	
————	————	—————	——————	
Conventional	655,360	25,296	630,064	
Upper	125,824	85,328	40,496	
Reserved	393,216	393,216	0	
Extended	30,282,880	13,505,664	16,777,216	
————	————	—————	——————	
Total memory	31,457,280	14,009,504	17,447,776	

然而我们也会面对一些不允许使用 EMM386. EXE 程序的硬盘游戏，这时唯有采用选项[XMS]来开机，可获得下面内存状况：

Name	Total	= Conventional	+ Upper Memory	
————	————	—————	——————	
MSDOS	19,309	19,309	0	DOS 核心
HIMEM	1,168	1,168	0	HIMEM 管理程序
COMMAND	3,760	3,760	0	DOS 核心
MOUSE	9,504	9,504	0	鼠标驱动程序
Free	621,360	621,360	0	

虽然没有很多驻留程序，但终于有了600KB 以上的常规内存，因为不支持 EMS 内存的游戏大都是早期的游戏，所以应该尽量给大常规内存，如果游戏不需要鼠标的支持，那我们可以连鼠标驱动程序都放弃，而驻留其它程序。

说明三、此外有些朋友喜欢用 QEMM，QEMM 的兼容性在某些游戏上无法得到支持，所以我觉得玩游戏时，如果能用 EMM386的话，就尽量用 EMM386。

我在硬盘中有日文 DOS 的驱动选项：

COUNTRY=081,932,C:\RIWEN\COUNTRY.SYS

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DOS\ /E:512 /p

DEVICE=C:\RIWEN\$FONT.SYS /U=3 /P=C:\RIWEN\ /L=XMS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM I=C800-EFFF FRAME=C800 HIGHSCAN D=64

DEVICEHIGH=C:\RIWEN\$DISP.SYS

这里要注意的是，日文 DOS 驱动软盘的文件全部拷贝在 RIWEN 的根目录下，而 DEVICE=C:\RIWEN\$FONT.SYS /U=3 /P=C:\RIWEN\ /L=XMS 这句话一定要写在其它驱动程序前面。

我为双机联机所写的驱动程序在联机玩游戏时不用先行启动，这只是方便我在家中进行双机拷贝文件时所用。

10.8 如何寻找游戏的破绽和漏洞

在游戏中，玩家应该多尝试使用游戏的所有功能，并且尝试作出一些不合理的组合和应用，或者会有所发现，事实上很多游戏的秘技就是游戏本身的破绽和漏洞。

比如《运镖天下》中，我们在建造一间镖局后又即刻将它卖掉，但在确认时又否认，但由于程序的错误又会将买卖的钱数支付给玩家，所以玩家反复用就可以获得大量的金钱。

10.9 如何使用游戏秘技

不少电脑游戏都为玩家准备了一些秘技，使用这些秘技可以使玩家方便地进行游戏，从而为大家节省不少时间。

游戏秘技的使用方式有很多种，比如在游戏中输入组合键、又或者在游戏中呼唤隐藏菜单，又或者启动时增加参数等等，我在这里精选一部分在玩家中非常流行的游戏秘技，供大家参考。

一、妖魔道

一个可以和《轩辕剑》相比美的中国山水 RPG，但由于采用了多线式发展的剧情，所以游戏难度颇大。

在游戏中可同时按下 D、H、L 和 Scroll Lock 键，然后放开再键入

1　加快主人公行走的速度

2　可增加银子1000两

3　可增加等级一级

所以只要按2、3、2、3、2、3……，你就发了。另外可按

N　会出现坐标在左方，再按一下便消失。

M　在战斗中按此键可出现敌人的能源。

另外在进入游戏的主画面时同时按下 D、H、L 和 Scroll Lock 键，然后放开后键入 M 可启动点唱机功能，76首曲子慢慢欣赏吧。

二、组织(流亡企业、极道枭雄)SYNDICATE

这是一款我觉得非常非常棒的游戏，也是我玩过的最精彩的游戏之一，如果想鸡蛋中找骨头的话，是游戏有时显得太暴力了些。

在游戏选择组织名字可选择以下的幸运名字，可获得另外的功能：

WATCH THE CLOCK	缩短武器开发时间
COOPER TEAM	金钱和武器都固定在一定的数目，足够你使用
ROB A BANK	金钱一亿
NUK THEM	可任意攻击一个国家地区
TO THE TOP	拥有以上两种功能

三、波斯王子二代

启动游戏时键入 PRINCE MAKINIT2进入游戏后，可使用以下秘技：

按键	功　能
+	增加时间
—	减少时间
K	把屏幕上敌人全部消灭
R	王子复活术,但王子身体必须在屏幕内
F1	显示王子的位置,但速度会减慢,多按一次恢复正常
F3	玩家 ON/OFF
F6	显示位置尺
Shift T	增加能量,最多12格
Shift K	减少能量
Shift R	显示 ROOM NUMER,并且如果王子正站在右边缘,那么他会跳下,但不会死去或受到任何损伤
Shift W	效果如上,但相对左边缘时有效
Shift I	屏幕上下颠倒,再按一次恢复正常
Shift B	只显示王子,再按一次恢复正常
Alt　N	瞬间过关
Alt　D	会制作档案

四、幻象雷电

一套国人开发的射击游戏,虽然和雷电威龙相比还有距离,但也足可让我们为之喝彩,说声"下次努力!"

在血将用尽之际,先按回车键暂停,然后键人 I LOVE CAT,你可得到满满的血,但这功能每关只能用一次,如果某关没有使用的话,还可以积累到下关用。

五、沙漠风暴

一个三维的飞行射击游戏,难度似乎大了些。

在进入游戏主画面后,按下 Esc 键叫出主选菜单画面,输入:

WATERFALL

然后你就拥有一架打不烂,武器无限,燃料无限的阿帕齐,剩下的事情就是将敌人消灭得干干净净。

六、吞食天地

移植日本游戏机的游戏,也曾风靡一时,难度不大,但却繁琐,在游戏中可运用以下法术:

法术一　即时存盘大法

按住 Ctrl 键并同时按三次←键

按三次 S 键

按三次 Delete 键

法术二　即时进入进度大法

按三次 L 键

法术三　坐标大法

按三次 V 键

法术四　烟幕大法

按五次 X 键，或者按 F9键。

法术五　立即升级加百万黄金大法

按五次 I 键

按五次 PageUp 键

法术六　即时回 DOS 大法

按三次 Q 键

按三次 PageDown 键

法术七　即时增减游戏的卷动

按＋键为加快游戏的卷动

按－键为减慢游戏的卷动

七、七喜小子7UP

这游戏的难度实在太高，但流畅的动作和逼真的音响都实在让人爱不释手，所以非得用些秘技来过关。

游戏时可按下列键：

按键	功　能
0	恢复体力至全满
F6	增加 COOL 的百分比
M	不受地形限制，可在版图中自由移动，再按一次则此功能取消，在此模式下不会被敌人撞伤，但也不能发射炮弹。
＋	即刻过关
5	重玩此关并改变难度 容易—正常—困难—容易
F4	将体力变成奄奄一息
F10	将时间变成10秒
1	画面暂停，然后可键入 A 至 Q 任何一键，其中 A 至 K 为正常关，L 至 Q 为奖分关。

八、波斯王子一代

启动游戏时键入 PRINCE MEGAHIT 进入游戏后，可使用以下秘技：

按键	功 能
+	增加时间
—	减少时间
K	把屏幕上敌人全部消灭
R	王子复活
Shift+L	瞬间过关
Shift+T	增加一条生命
Shift+S	医治身体
Shift+W	令你可安全由高处跳下
Shift+I	屏幕上下颠倒,再按一次恢复正常
Shift+N	观看画面以下地方
Shift+U	观看画面以上地方
Shift+H	观看画面左边地方
Shift+J	观看画面右边地方
Shift+B	改变画面显示情况
Shift+I	屏幕上下颠倒,再按一次恢复正常

九、坦克大决战

游戏刚开始难度并不大,但到后来就变得举步艰难,这里公开所有的过关密码,可让你一睹游戏的完全风采。

第二关	9473	第三关	8018
第四关	6564	第五关	3062
第六关	7074	第七关	8124
第八关	1626	第九关	7817
第十关	2851	第十一关	8784
第十二关	7082	第十三关	3554
第十四关	1970	第十五关	4165
第十六关	7284	第十七关	8340
第十八关	9520	第十九关	2103
第二十关	1293		

十、天使帝国二代

在战斗时交战一个回合后,右手可以按小键盘数字键1、3、5别放手,左手依顺序按大键盘 S、W、F 三键,然后双手齐放,气沉丹田,闭目休息三秒钟。再左手紧按 Caps Lock 键不放,右手可按 F1至 F6键或 F10键,具体功能如下:

F1　移动方式的改变。

F2　人物编辑,可将后面才出现的人物调入并可布置任何人在任何位置甚

至地图。

F3 敌人全部消灭、或生命值为1、或全满。

F4 我方全部被消灭、或生命值为1、或全满。

F5 任何一人可用攻击法术。

F6 任何一人可用防御法术。

F10 移动过的人物再移动。

另外还有其它功能键。

十一、非洲探险

虽然游戏小,但在95年还是得到了不少喝彩。下面给出游戏的一些秘技来助你一臂之力。

巫术快速采购法 同时按下 B、U、Y、W 键

立即加钱法 同时按下 A、M、O、N 键

装备补充法 同时按下 O、V、R

十二、魔法大帝

想成为魔法大帝?并不是件容易的事。

在游戏中打开 MAGIC 菜单,按住 ALT 键不放,然后依次输入 P、W、R 三个键,这时金钱和 MANA 的值都变成10000,MAGICSKILL 变成100,而且拥有了所有的法术。

十三、天使帝国

每一关开始,按小键盘8、8、2、2、4、6、4、6、和 A,然后可按

F2 改变地形

F3 增加、改变战士位置

F4 战士升级

F5 敌我双方生命值加满

F10 电脑接管战场

十四、超级医生 II 启动大法

游戏启动时可输入 DR2 999999999,然后重新游戏或载入进度时,会出现下面的提示:

DO YOU WANT TO MODIFY PARAMETER [Y/N]

此时选择 Y 可编辑年、月、日和金额,然后又出现提示:

DO YOU WANT TO MODIFY INCOME [Y/N]

此时选择 N 进入游戏,你会发现你将拥有数以亿计的金钱,而且在你看病时会出现输入病例的功能,然后这院长就太容易当了。

十五、A 列车 IV

如果游戏中资金不够的话，可在游戏中键人：

T R A H T R A V T R A P U V Z X A S 再同时按下 ALT+M

从此你就再也不必为金钱发愁了。

十六、中国

游戏中可按下列键来呼唤某些神奇的功能，首先是1.0版本的游戏

F7、F7、F7、F7、F3	画面会全开
F7、F7、F7、F7、F6	会跳一百年
F7、F7、F7、F7、F7	增加1000两
F7、F7、F7、F7、F9	自动亡国
F7、F7、F7、F7、F10	结束游戏

1.0版本的游戏可将 F7、F7、F7、F7四键替换成 F5、F4、F1、F8。

1.3版本没有任何秘技。

十七、SUPER STREET FIGHT II TURBO

十六人的街头霸王中有一个隐藏的对手就是豪鬼，呼唤他的方法为在选择游戏速度后按下列步骤移动人物选择框，RYU、T. HAWK、GUILE、CAMMY、RYU，每个人物都要停留三秒钟左右的时间，然后再按下所有的手攻击键（三个），如果成功就可看到 RYU 的肖像变成了全黑的豪鬼，他就是幕后一切阴谋和罪恶的根源。

十八、《铁血十字军》(CRUSADER:NO REMORSE)

《十字军》是 ORIGIN 公司用大名鼎鼎的《创世纪 VII》的引擎制作的一款非常优秀、精美的动作游戏，各种声光效果和关卡的设计可谓巧夺天工，实在是高配置电脑的最佳游戏选择，在游戏中你可键入 jsssica16（注意后面两个是数字16），然后按下回车键，则在游戏中可使用下列秘技。

Ctrl+F10	可启动无敌秘技
F10	可补充各种装备及武器
H	可使 HACKER MOVE 打开
Ctrl+V	可显示游戏版本
Ctrl+L	可显示坐标

另外游戏在 DOS 下启动时也可使用下列参数：

—debug	DEBUG MODE
—skill x	设定技能为 x
—warp x	直接玩第 x 关

十九、中关村启示录

《中关村启示录》是中国大陆九六年春节前推出的策略建设游戏，在游戏中大家一定会发现资金短缺时时困扰着年轻的企业家们，而且游戏针对当前的各种游戏工具做了一定的防御功能。其实游戏中提供了一个非常巧妙的通道可以让你轻易获得大量资金，方法如下：

认认真真看你的原版说明书启动游戏时的制作群介绍，据有些消息灵通人士说这里的人名拼音第一字母联接成一组密码后在游戏中使用察看规模时会获得一笔天外横财，大家不妨试试。

二十、真人快打 III (MORTAL COMBAT III)

《真人快打 III》是款非常优秀的格斗游戏，其精彩程度可以和《SUPER STREET FIGHTER II TURBO》相比。在游戏中，画面贴图的真实性提高不少，但难度也相应有所增加，这里给出游戏的启动秘技。

MK3 1000000	对打时可使用魔王级角色
MK3 0666	呼出隐藏角色 SMOKE，难度增加
MK3 666	呼出隐藏角色 SMOKE，难度没有增加
MK3 1995	隐形人
MK3 8000	快速模式
MK3 9966	两人会背对背
MK3 1111	小人模式，在空中对打
MK3 8888	人物变宽
MK3 12345	人物变高
MK3 54321	小人物模式，但不再变空中对打

二十一、魔兽争霸 II (CHEAT CODE)

在游戏画面下，按下回车后，输入以下密码可开启秘技：

HATCHET	加快砍树速度
NOGLUES	关闭所有陷阱
MAKE IT SO	提高建设、生产、训练的速度
GLITTERING PRIZES	加油、加树，加油
SPYCOB (VALDEZ)	加5000单位的油
THERE CAN BE ONLY ONE	直接观看结局
SHOWPATH	地图全景，但是探索的地方仍有阴影
ON SCREEN	地图全景，没探索过的地方也不会有阴影存在
IT IS A GOOD DAY TO DIE	无敌

二十二、嘻笑春秋小秘技

在一般状态下可键入 A、J、L、K、Q、B、U、D、Z、I、F、X、E、N、S、M、H，然后再按下 CTRL+M+K，就会有很多好事发生。但请事先反复练习输入键的速度，因为必须在5秒钟内完成。

二十三、大银河物语

在战斗中输入 RED ANTS HUANG 可全歼敌人。

二十四、超级卡曼奇（COMANCHE）

虽然游戏精彩万分，但难度也是颇大。在游戏中按 Esc 可呼唤菜单，然后按住 Backspace 键，键入 K、Y、L、E 后就会多出个菜单 CHEAT，用此菜单中的功能保证你天下无敌。

二十五、格斗悍将

在选择人物时可用下面方法呼唤隐藏的人物

2604352	呼唤三位 BOSS
1968101	第一人可用赵子龙
1968102	第二人可用赵子龙
2323040	不减血

10. 10　天地网——怎样连网玩游戏

近来一个十分热门的话题就是如何上网络玩游戏，让我们先来看看最简单的联机游戏方式——串口数据线联机法。

最基本硬件设备：486DX33/4MB RAM/一定容量的硬盘/闲置的 COM2口 PC 两台。要将这两台电脑联机，先要制作一条数据联机线，端口用25针、9 针接头都可以，具体方法如下：

7芯 NULL MODEM RS232 接线法

	9针母接头	25针母接头		25针母接头	9针母接头
地	Pin5	Pin7	←→	Pin7	Pin5
传	Pin3	Pin2	←→	Pin3	Pin2
	Pin7	Pin4	←→	Pin5	Pin8
	Pin6	Pin6	←→	Pin20	Pin4
收	Pin2	Pin3	←→	Pin2	Pin3
	Pin8	Pin5	←→	Pin4	Pin7
	Pin4	Pin20	←→	Pin6	Pin6

虽然市面上有介绍地、传、收三线联机法，但事实上在某些游戏上这样的联机法会有一定的限制和频繁的死机现象，所以最好还是用七线联机法。

将制作好的联机线分别联接两部 PC 的 COM2，然后在电脑 A 的 CONFIG.SYS 最后一行加入 DOS=C:\DOS\INTERLNK.EXE，并保证 DOS 子目录中有 INTERLNK.EXE 这个文件。

电脑 B 保证 DOS 子目录中有 INTERSVR.EXE 文件并在 DOS 状态下键入 INTERSVR C:等待。

重新启动电脑 A，如果电脑 A 发现电脑 B，则会显示成功信息，并告之你所发现的电脑 B 的 C 盘现在在电脑 A 中的逻辑盘号。

一切测试如果成功，我们就可以用一款较简单的游戏来测试，比如 WACKY 是一款硬件要求不高的动物赛车游戏，你可以在两部电脑上同时拷入这款游戏并启动，然后双方采用 NULL MODEM 模式来进行游戏，那么你和你的伙伴就可在较低配置的 PC 上初步享受双人对战的乐趣。在这样的联机模式下我们甚至可以在两部 PC 上痛快地玩《COMMAND & CONQUER》，但这两部 PC 的硬件基本要求应该是486DX66和8MRAM 以上，而且在游戏时最好将声霸卡关闭。具体方法在连线后双方进入游戏，然后在连线设置完成后选择 NULL MODEM 即可联机。而在联机玩《DOOM》时则可在设置 SETUP 中选择连线模式，然后大家同时按 F10进入游戏。

然而你会嫌在两部 PC 上玩《C&C》和《DOOM》不够过瘾，那么你可以在局部网络上连线进行多人（四到十六人）联机对战，其中玩《C&C》的方法如下：

双方都有《C&C》的游戏碟，如果你想选择 NOD 或者 GDI 的话，你就必须放人相应的光碟（但有朋友说只要每部 PC 放一张 CD 即可选择任意的一方），现在市面上有硬碟版的《C&C》，这就为我们网络对战提供了方便，因为在游戏中你是不需要任何音乐和音效的，甚至连过关动画都不需要。然后按以下过程做：

a. 首先驱动网路卡驱动程式如我们流行的 ne2000。

b. 再执行 IPX.COM，尽量不要执行 MSIPX.COM 程序。

c. 再执行 C&C 游戏程式。

在游戏菜单中选择 MULTIPLAYER GAME 选项，然后再选 NETWORK，等待一会儿进入一个选择画面可设定你的名字、颜色、阵营、级别和战场，然后按 JOIN 进入战场。

d. 如果你要开一新战场，可选 NEW 选项，屏幕会出现以下画面

PLAYERS	SCENARIOS
战场中的玩家姓名	这里可以选择地图

完成后选择开始的军事单位数量并作以下设置：

TECH LEVEL	工业科技的水准
STARTING CREDITS	刚开始的金钱数
BASES ON/OFF	是否要有基地

以及不够四方时是否由电脑加入等问题，设定完成后可进入游戏开始混战。在对战模式下会有一些新的武器和规定，比如基地被摧毁后只要有2000元的现金就可以马上拥有

一部基地车等。而且战术变化多，有人擅长打持久战，有人擅长打闪电战，有人喜欢派工兵去占领对方的基地，然后立刻卖掉，还有人喜欢用大规模的坦克发起猛攻，每个人的性格在对战中都能很好地表现出来。

如果你和你的朋友居住在同一城市，忽然你收到这样一个电话留言，他约你今晚8:00整用 MODEM 连线玩《COMMAND & CONQUER》，当然我们的 MODEM 起码有14400的速率，那么到了晚上8:00，我便在家中启动《COMMAND & CONQUER》用 MODEM 拨号菜单等待他的呼叫。

这又是另一种连线玩游戏的方式，然而困扰我们的是在这种方式下，速度慢严重地影响了即时战斗游戏的乐趣，虽然有28800的 MODEM，但我想在电话线上速度并不会改善多少，WESTWOOD 建议我们将 MODEM 的 ERROR CORRECTION 功能关闭，可获得一定的改善；如果你实在不舍得将音乐关闭的话，我建议你还是在 CD 机里放一个《COMMAND & CONQUER》的加强版本反复播放里面的 CD 音乐来营造气氛，因为在此连线模式下，音乐的停顿是会造成死机的。

现在有不少游戏支持这样的连线模式，大家可以在 HELP 文件和 README 文件中得到相关的使用说明，WESTWOOD 建议在《COMMAND & CONQUER 》的联线方式时使用内置式的 MODEM，并且给出以下牌子 MODEM 的最佳初始化串：

厂牌	初始串
US RObOTIC SPORTSTER 9600/14400/28800	AT&MO&KO
DIGICOM SCOUT 288VFCI	AT\N1
BEST DATA SMART ONE 14400	AT\N1
HAYES ACCURA 28800	AT&QO
SUPRA 14400	AT\N1
PRACTICAL 14400	AT\QO
ZOOM 28800	AT\QO

此外，如果主板上有 UART 16500芯片，相信对速度的提高也有帮助。这点大家可以用 DOS 中的 MSD 程序获得确认。

用 MODEM 拨号联线方式只能两个人进行互战，但如果我们用 KALI 就可以尝试进行多人远程连线游戏。

KAIL 是由 Cotton 开发的软件，功效是通过 SLIP 或者 PPP 国际网络进行多人游戏，但由于这部分的内容我并没有实际操作过，所以下面提供的资料和联线方式只是理论上的介绍，主要由 WESTWOOD 公司提供。

我们虽然可以用 MODEM 进行长距离连接，但这样你只能和一个对手游戏，这种感觉似乎比不上局部网络多人混战时舒服，所以在 SLIP 和 PPP 网路上有相应的地址，大家只要将 MODEM 通过 KAIL 登记后联接到相应的地址，你就会发现在那个地址上有很多玩家正等着你。

COMMAND & CONQUER 的 IP 是204. 96. 20. 10，有条件和设备的玩家可以试试看，KAIL 软件可在 FTP 的 ftp://ftp. axxis. com/pub/kail 处获得，需要注册。

此外，现在非常让人关注的 DOOM 续作《QUAKE》将在 INTERNET 上提供多人上

线游戏的程序，这将让《QUAKE》在类似于MUD游戏方式进行，具体的情况还无法获得更详细的资料，但已让人觉得这种网络多人游戏的魅力将可能在欧美形成一种浪潮，让人乐此不疲。

现在我们再谈论现在非常时髦的INTERNET上的MUD游戏。

既然世界上出现了INTERNET将世界各国的PC连接在一起，那么我们每天晚上打开PC后面对的不再是完全孤独的世界。你或许想和更多的人一起在一个完全陌生的世界中飘流，在这个世界里，你可以摆脱人类的束缚，想象你可以腾云驾雾、或者力大无穷，你可以流连在异乡，也可以攻读学业。在这个世界中，你有自己的职业和个性，而你面对的玩家也同样是人。这种游戏我们称之为MUD，更有人笑称之为“泥巴”。

虽然MUD也强调虚拟VR(VIRTUAL REALITY)的真实性，但和我们平时所说的更多的VR游戏和设备不同，MUD更强调大脑思维的感觉而不是身体机能的触觉。

在INTERNET上有不少这样的游戏和喜欢玩这类游戏的朋友，中国也有游戏公司开始开发MUD游戏，但MUD的魅力确让它背负了一定的罪名，很多人无法想象在几乎没有任何图形和音乐的环境下，会有那么多人乐此不疲，他们中间有不少人几乎是没日没夜地玩，而其中学生占了较高的比例。所以在相对INTERNER网铺设发达的地区，MUD都成为颇有争论的话题。而事实上现在不少游戏公司在制作他们的游戏时都开始考虑向INTERNET的MUD靠拢，比如ID SOFTWARE就曾经为我们展示过《QUAKE》在INTERNET的表现：

“在阴森的世界中，你和你的伙伴遭遇了一个过路人，他请求用他负荷太重的剩余武器交换你的水，你答应了，于是你在朋友的保护下将水放在中央，他也拿着弹药走过来。但就在你们交换完成而转身离去时，你心中忽然升起邪恶的冲动，你向他的背影开枪，并将他尸体旁的所有装备取走后速离开。”

当我看完这段文字时，我觉得ID SOFTWARE有些过火，他可能太多地勾引人们将心中的罪恶表现在游戏中，我是反对这种游戏表现方式的。

我用MUD作为文章的结束主要是为大家介绍这种网络游戏的表现形式，但我奉劝大家不要太着力接触这类游戏，尤其是学生。

网络游戏的前景异常宽广，它到底能走多远，它的乐趣到底有多大，我们不妨亲身体会一下。

附录

电脑游戏资料

这里刊登的是我和朋友们收集的从1994年下半年起至1996年中在台湾方面发行的中文、英文游戏资料，并给出游戏所需内存最低要求，以供广大玩家参考。此外下面的发行公司是指此游戏在台湾地区代理发行的公司，并非一定是指此公司制作的。

游戏名称	英文名称	发行公司	类型	内存
上帝也疯狂 Ⅱ	POPULOUS Ⅱ	软体世界	策略	1MB
圣经中文版	BIBLE BUILDER	软体世界	教育	640K
银河帝国大决战豪华版	EMPIRE DELUXE	软体世界	战略	640K
乒乓弹球台		软体世界	动作	640K
创世纪 VⅢ——异教徒	PAGAN ULTIMA VⅢ	软体世界	RPG	4MB
爆笑躲避球		熊猫	运动	640K
血网	BLOODNET	第三波	冒险	2MB
人类也疯狂	THE HUMANS	第三波	益智	640K
大黄蜂	HORNET	第三波	模拟	640K
欧陆战线中文版		第三波(KOEI)	战略	1MB
锄大D		宏申	娱乐	640K
末日宝典		杰克豆工作室	RPG	1MB
王座争夺战	HEIRS TO THE THRONE	软体世界	战略	640K
警察故事4——暗夜疑凶	POLICE QUEST OPEN SEASON	软体世界	RPG	4MB
钢铁劲旅	CLASH OF STEEL	软体世界	战略	2MB
太平洋战将	PACIFIC STRIKE	软体世界	模拟	4MB
地球继任者——妙狐神探	INHERIT THE EARTH	软体世界	RPG	2MB
模拟城市2000世纪大灾难		电脑休闲世界	模拟	4MB
1994美国世界杯足球大赛	WORLDCUP USA 94	电脑休闲世界	动作	2MB
智圣鲜师		第三波	策略	640K
伊忍道		第三波(KOEI)	RPG	1MB
海底战争	SUBWAR 2050	第三波	模拟	1MB
格斗拳王		大宇	动作	640K
富甲天下三国篇		光谱	益智	640K
五子棋大师		光谱	棋类	640K
雷神闯关	GOD OF THUNDER	大新	动作	1MB
大兵日记		新艺	养成	2MB

魔界小子		海阔科技	动作	640K
妖魔道		大宇	RPG	640K
组织资料片——美洲风暴	SYNDICATE AMERICAN RE-VOLT	软体世界	动作	4MB
重返魔域(CD)	RETURN TO ZORK	软体世界	冒险	640K
威力战士		电脑游戏世界	动作	640K
南海霸主		弘煜科技	策略	640K
舰队防卫者	FLEET DEFENDER	第三波	模拟	4MB
独立战争	LIBERTY OR DEATH	第三波(KOEI)	战略	1MB
武林争霸之英雄帖		新艺	动作	2MB
捍卫江山	STRONGHOLD	软体世界	战略	2MB
七座金城纪念版	SEVEN CITIES OF GOLD	软体世界	战略	640K
魔武王	DARK KNIGHT SA.GA	佳帝安	RPG	640K
悲恋湖杀人事件		九艺	冒险	640K
天使帝国 II		大宇	策略	640K
中华职棒 II		软体世界	运动	2MB
超级巫术对奕	ARCHON ULTRA	软体世界	娱乐	4MB
摇滚少林系列——七侠五义3D		软体世界	动作	4MB
玄冥部队	DARK LEGIONS	软体世界	战略	4MB
大航海时代 II(中文版)		第三波(KOEI)	冒险	1MB
龙之封印	DRAGON SPHERE	第三波	冒险	2MB
项刘记(中文版)		第三波(KOEI)	战略	1MB
武士对奕	RAGNAROK THE KINGS TABLE	第三波	娱乐	640K
光荣战役	FIELDS OF GLORY	第三波	战略	2MB
幽浮——地球防卫武力	X-COM UFO DEFENSE	第三波	策略	4MB
终极佣兵	HIRED GUNS	松岗	RPG	1MB
足球小子	SOCCER KID	松岗	动作	4MB
摇滚霹雳弹	EPIC PINBALL	大新	娱乐	640K
光速兔崽子		大新	动作	4MB
毁灭战士 II	DOOM II	精讯	射击	4MB
求婚365日		精讯	策略	2MB
爆笑三国志		汉堂	娱乐	640K
超拟真足球争霸	PLANT FOOTBALL	电脑休闲世界	运动	4MB
美女与野兽		电脑休闲世界	动作	640K
美国的恶梦	HEAD QUARTERS	华义国际	战略	2MB
赤壁之战		熊猫	RPG	640K
快乐天堂	THEME PARK	软体世界	模拟	4MB
印加帝国 II	INCA2	软体世界	冒险	4MB
雷电	RAIDEN	第三波	射击	1MB
创世魔法师	HEXX	松岗	RPG	2MB
特勤机甲队	POWERS DOLLS	华义国际	战略	2MB

附录

电脑游戏资料

这里刊登的是我和朋友们收集的从1994年下半年起至1996年中在台湾方面发行的中文、英文游戏资料，并给出游戏所需内存最低要求，以供广大玩家参考。此外下面的发行公司是指此游戏在台湾地区代理发行的公司，并非一定是指此公司制作的。

游戏名称	英文名称	发行公司	类型	内存
上帝也疯狂 Ⅱ	POPULOUS Ⅱ	软体世界	策略	1MB
圣经中文版	BIBLE BUILDER	软体世界	教育	640K
银河帝国大决战豪华版	EMPIRE DELUXE	软体世界	战略	640K
乒乓弹球台		软体世界	动作	640K
创世纪Ⅷ——异教徒	PAGAN ULTIMA Ⅷ	软体世界	RPG	4MB
爆笑躲避球		熊猫	运动	640K
血网	BLOODNET	第三波	冒险	2MB
人类也疯狂	THE HUMANS	第三波	益智	640K
大黄蜂	HORNET	第三波	模拟	640K
欧陆战线中文版		第三波(KOEI)	战略	1MB
锄大D		宏申	娱乐	640K
末日宝典		杰克豆工作室	RPG	1MB
王座争夺战	HEIRS TO THE THRONE	软体世界	战略	640K
警察故事4——暗夜疑凶	POLICE QUEST OPEN SEASON	软体世界	RPG	4MB
钢铁劲旅	CLASH OF STEEL	软体世界	战略	2MB
太平洋战将	PACIFIC STRIKE	软体世界	模拟	4MB
地球继任者——妙狐神探	INHERIT THE EARTH	软体世界	RPG	2MB
模拟城市2000世纪大灾难		电脑休闲世界	模拟	4MB
1994美国世界杯足球大赛	WORLDCUP USA 94	电脑休闲世界	动作	2MB
智圣鲜师		第三波	策略	640K
伊忍道		第三波(KOEI)	RPG	1MB
海底战争	SUBWAR 2050	第三波	模拟	1MB
格斗拳王		大宇	动作	640K
富甲天下三国篇		光谱	益智	640K
五子棋大师		光谱	棋类	640K
雷神闯关	GOD OF THUNDER	大新	动作	1MB
大兵日记		新艺	养成	2MB

四川省麻将 FOR WINDOWS		九艺	益智	4MB
荡寇雄师		旭光	战略	640K
非洲探险		熊猫	益智	640K
魔域传说 IV 波斯战记		华义国际	RPG	2MB
魔域传奇之神圣之符	RAVENLOFT	软体世界	RPG	4MB
暗棋圣手		软体世界	益智	2MB
武将争霸 II		熊猫	格斗	2MB
三国志之雄霸王天下		光谱	战棋	640K
轩辕剑外传之枫之舞		大宇	RPG	640K
光明战史		精讯	战棋	640K
帝国守护神	DEFENDER OF THE EMPIRE	松岗	模拟	2MB
风云天下三国篇		软体世界	格斗	640K
明日之星		鹰扬	养成	640K
魔法飞毯 (CD)	MAGIC CARPET	软体世界	模拟	8MB
未来战警 (CD)	NOCTROPOLIS	软体世界	冒险	4MB
国王密使 VII (CD)	KING QUEST VII PRINCELESS BRIDGE	软体世界	冒险	4MB
快乐天堂 (CD)	THEME PARK	软体世界	策略	4MB
XWING (CD)	XWING	松岗	模拟	4MB
傲气雄鹰 (CD)	U.S. NOVY FIGHTER	软体世界	模拟	4MB
银河飞将 Ⅲ 虎之心(CD×4)	WING COMMANDER III HEART OF THE TIGER	松岗	模拟	8MB
魔域迷踪 (CD)	ECSTATICA	松岗	动作	4MB
狂飙武士 (CD)	THE FORTRESS OF DR RA	第三波	射击	8MB
光荣之战 (CD)	WINGS OF GLORY	软体世界	模拟	8MB
杀人月(中文版)(CD×4)		电脑休闲世界	冒险	4MB
一线生机 (CD)	DANGER ZONE	宏申	战略	4MB
机场总动员 (CD)	AIR HAVOC CONTROLLER	彩虹	模拟	4MB
回到地球 (CD)	REUNION	劲源	策略	4MB
精灵幻界		世纪纵横	战略	640K
寻宝特攻队	DIGGERS	软体世界	动作	1MB
金庸快打		软体世界	格斗	1MB
永恒之门	ISHAR 3	松岗	RPG	4MB
最长的一日	D—DAY THE BEGINNING OF THE END	松岗	战略	640K
昆虫大战	BATTLE BUGS	软体世界	战略	2MB
中国		世纪纵横	策略	4MB
明星志愿		大宇	养成	640K
福尔摩斯探案中文版 (CD)		软体世界	冒险	1MB
狂岛浴血 (CD)	BATTLE ISLE 2200	软体世界	战略	4MB
运输大亨 (CD)	TRANSPORT TYCOON	第三波	策略	4MB
星战风云 (CD)	MAELSTROM	第三波	策略	1MB

鬼屋魔影 II (CD)	ALONE IN THE DARK II	电脑休闲世界	动作	2MB
终极武器 (CD)	AGEIS GUARDIAN OF THE FLEET	彩虹	模拟	4MB
龙剑客 (CD×2)	DRAGON LORE	学道	RPG	4MB
燃烧的野球 (CD)	HARDBALL 4	软体世界	运动	4MB
生化悍将 (CD)	CYBERIA	松岗	动作	4MB
铁甲战士 (CD)	RISE OF THE ROBOTS	台湾晶技	格斗	4MB
魔兽争霸 (CD)	WARCRAFT	松岗	战略	4MB
双子星传说 (CD)	RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE	松岗、旭甫	动作	4MB
拂晓巡戈 (CD)	DAWN PATROL	第三波	模拟	4MB
梦颜 (CD)	DREAM WEB	第三波	冒险	4MB
旅鼠新世界	ALL NEW WORLD OF LEMM	松岗	益智	4MB
超时空要塞		华义国际	策略	2MB
凯兰迪亚传奇 III (CD)	THE LEGEND OF KYRANIA BOOK III MALCOLM'S REVENGE	第三波	冒险	4MB
十六张麻将		松诠	麻将	640K
幻想空间合集		第三波	珍藏	4MB
死星战将	DARK FORCE	松岗	射击	8MB
太阁立志传(中文版)		第三波	策略	1MB
机甲神兵	METAL TECH EARTH SIEGE	软体世界	模拟	4MB
信长之野望(霸王传)		第三波	战略	2MB
航空霸业 II		第三波	经营	2MB
奇妙大百科	THE INCREDIBLE 2	软世、第三波	益智	2MB
战虎之沙漠行动		欢乐盒	模拟	640K
舰队防御者黄金光碟 (CD)	FLEET DEFENDER GOLD	第三波	模拟	4MB
地狱战机		台湾晶技	模拟	4MB
生化铸形人/3D生化人(CD)	BIOFORGE	软世、亿弘	动作	8MB
武将争霸 II (CD)		熊猫	格斗	2MB
殖民帝国 (CD)	COLONIZATION	第三波	策略	1MB
神授战士 (CD)	HAMMER OF THE GODS	软体世界	战略	4MB
异星特警 (CD)	CREATURE SHOCK	第三波	策略	4MB
疯狂医院 II 超级医生		鹰扬	策略	640K
天下无敌		欢乐盒	格斗	2MB
星世纪战将		弘煜	射击	640K
大君主战役 (CD)	D-DAY OPERATION OVERLORD	第三波	模拟	4MB
海底战争 (CD)	SUBWAR 2050	第三波	模拟	1MB
模拟城市2000——摩登都会		电脑休闲世界	资料片	4MB
太阁立志传 II (DOS/v)		第三波	策略	8MB
偷窥者 (CD)	VOYEUR	松岗	冒险	2MB

楚留香传奇之血海飘香		第三波	冒险	4MB
飞虎战将（CD）	FIGHTER WING	第三波	模拟	4MB
云斯顿赛车（CD）	SCENT	第三波	模拟	6MB
影子城（CD）	SHADOWS OF CAIRN	旭甫	动作	4MB
死亡之门（CD）	DEATH GATE	软体世界	冒险	4MB
天旋地转（CD）	DESCENT	松岗	射击	4MB
诺曼底登陆（CD）	IROON CROSS	软体世界	战略	4MB
模拟生命（CD）	THE GENETIC PLAY GROUND	电脑休闲世界	模拟	2MB
A 列车4(中文版)		第三波	策略	4MB
信长之野望天翔记(中文版)		第三波	战略	8MB
卒业		华义国际	养成	2MB
机甲神兵——大竞技场	METALTECH BATTLE DROME	软体世界	动作	4MB
卡通快打		软体世界	格斗	2MB
机甲战神		欢乐盒	动作	4MB
星际大亨	THE COSMIC TYCOON	九艺	策略	4MB
嘻笑春秋		松岗	策略	2MB
阿曼尼斯传说 III		天堂鸟	RPG	640K
阿拉丁传奇——精灵诅咒	AI—QADIM	软体世界	RPG	4MB
铁血杀手（CD）	IRON ASSAULT	第三波	射击	4MB
古怪精灵大冒险（CD）	THE BIZARRE ADCENTURES OF WOODDRUFF AND THE SCH NIBBLE	第三波	冒险	4MB.
失落的伊甸园（CD）	LOST EDEN	第三波	冒险	4MB
宇宙冒险家（CD）	THE DAEDALUS ENCOUN TER	第三波	冒险	4MB
恶魔岛（CD）	MAABUS	第三波	冒险	4MB
运输大亨——异星殖民	TRANSPORT TYCOON SCE-NARIO	第三波	策略	4MB
欢乐幸福人		光谱	策略	2MB
象棋俄罗斯		光谱	益智	2MB
超暴力足球	BLOOD BOWL	软体世界	运动	4MB
神示录		杰诚	RPG	640K
魔法大帝（CD）	MASTER OF MAGIC	第三波	策略	4MB
极速天龙（CD）	FULLTHROTTLE	松岗	冒险	8MB
模拟城市2000世纪光碟(CD)	SIM CITY CD COLLECTION	软体世界	模拟	4MB
叛舰迷航——正义之旅(CD)	RENEGADE	软体世界	模拟	4MB
小兵立大功（CD）	CANNON FODDER	第三波	动作	4MB
1995年 NBA 美国职篮大赛(CD)	NBA LIVE 95	亿弘	运动	8MB
塔克拉玛干（CD×2）		大宇	解谜	8MB

鬼屋魔影 III (CD)	ALONE IN THE DARK III	软体世界	动作	4MB
蒙面侠——佐罗 (CD)	ZORRO	旭甫	动作	4MB
披萨大亨 (CD)	PIZZA TYCOON	第三波	策略	4MB
卧龙传——三国制霸之计		松岗	策略	1MB
生化超人	CYCLONES	软体世界	动作	4MB
魔鬼推销员		精讯	策略	600K
魔动王子	BLACKTHORNE	松岗	动作	4MB
燃烧的野球 III (CD)	HARD BALL III THE COLLECTION	软体世界	运动	4MB
超级快打旋风 (CD)	SUPER STREET FIGHTER II TURBO	第三波	格斗	8MB
幽浮 II 深海出击	XCOMII – TERROR FROM THE DEEP	第三波	策略	4MB
丛林风暴	JUNGLE STRIKE	旭甫	射击	4MB
炎龙骑士团 II		汉堂	策略	4MB
诞生	DELEUT	欢乐盒	养成	2MB
仙剑奇侠传		大宇	RPG	2MB
魔界之泉		华义国际	RPG	2MB
剑留痕 (CD)	REALMS OF ARKANIA STAR TRAIL	松岗	RPG	4MB
铁血联盟 (CD)	JAGGED ALLIANNCE	松岗	策略	8MB
三国志 IV 加强版		第三波	策略	2MB
太空英豪 (CD)		软体世界	动作	8MB
龙穴历险记 (CD)		软体世界	动作	4MB
日蚀		富优	战略	4MB
先知的魔宝石 (CD)		学道	解谜	8MB
末代王朝 (CD)	THE LAST DYNASY	第三波	冒险	8MB
阿达魔术师 (CD)	DISCWORLD	松岗	冒险	4MB
无限飞行 (CD)	FLIGHT UNLIMITED	松岗	模拟	8MB
宇宙传奇 (CD)	SPACE QUEST VI	第三波	冒险	8MB
科学小飞侠		快乐天堂	冒险	640K
精灵物语		鹰扬	战略	1MB
爆笑躲避球		熊猫	运动	1MB
战斗飞车中文版 (CD)		软体世界	动作	8MB
超时空战将 (CD)	CHAOS CONTROL	软体世界	射击	4MB
谋略王子 (CD)	MACHIAVELLI THE PRINCE	第三波	策略	4MB
王牌4分位 (CD)	LIVE ACTION	软体世界	运动	8MB
冰上曲棍球 (CD)	BRETTHULL HOCKEY	软体世界	运动	4MB
超级大富翁		软体世界	益智	4MB
星城		松诠	策略	2MB
太空鲁宾逊	ROBINSON'S REQUIEM	松岗	射击	4MB
立体狂飙 (CD)	SLIPSTREAM 5000	旭甫	射击	4MB

极速赛车（CD）	SUPER KARTS	第三波	运动	4MB
血翼（CD）	BLOODWINGS	软体世界	冒险	8MB
1995世界橄榄球大赛（CD）	RUGBY	软体世界	运动	8MB
米兰斯纪事——圣域传奇		精讯	RPG	2MB
魔法师宝典（CD）		全崴	RPG	4MB
原星（CD）		欢乐盒	模拟	4MB
旅行者计划（CD×3）	PART II BURIED IN TIME	软体世界	冒险	8MB
时空大圣（CD）	THE PAGEMASTER	忆弘	冒险	8MB
三国志英杰传		第三波	战略	2MB
超级越野赛车（CD）	RALLY	台湾晶技	运动	1MB
上海麻将名人赛（CD）		软体世界	麻将	8MB
特勤机甲队 II	POWER DOLLS II	华义国际	战略	4MB
绝地——众神之诅咒（CD）		新艺	冒险	4MB
魔法公主大冒险		鹰扬	RPG	1MB
麻雀之城（CD）		亚碟科技	麻将	8MB
FX 战士（CD）	FX FIGHTER	忆弘	格斗	5MB
幽魂（CD×7）	PHANTASMAGORIA	第三波	冒险	8MB
时空特勤组	TIME CIRCLE	软体世界	射击	2MB
天才宝宝大进击		熊猫	益智	2MB
铁甲争霸战 II（CD）	MECH WARRIOR II	忆弘	模拟	8MB
古大陆物语（CD）	FARLAND STORY	松岗	策略	2MB
快乐宾馆（CD）	THE DOWAGER's ENDLESS DESIRE	幸福鸭	冒险	8MB
魔法飞毯 II（CD）	MAGIC CARPET II	忆弘	模拟	8MB
恐龙快打（CD）	PRIMAL RAGE	松岗	格斗	4MB
十字军（CD）	CRUSADER NO REMORSE	软体世界	RPG	8MB
银河飞龙（CD）	STAR TREK THE NEXT GENERATION " A FINAL LWITY"	第三波	冒险	8MB
世纪末商业革命	THE SUPERME CORPOTA-TION	光谱	策略	4MB
狼之一族		宏申	策略	4MB
超拟真撞球（CD）	VIRTUAL POOL	松岗	运动	4MB
冰球96（CD）		忆弘	运动	8MB
雷神英雄传（CD）	THUNDERSPAPE	软体世界	RPG	8MB
王子传奇（CD）		汉堂	RPG	4MB
极速风暴（CD）	TERMINAL VELOCITY	彩虹	动作	4MB
最后的命令（CD×2）	COMMAND & CONQUER	第三波	战略	4MB
仓库番		大宇	益智	4MB
魔境大冒险		杰克豆工作室	益智	2MB
超级灌篮大赛		软体世界	运动	4MB
阿比阿弟大冒险（CD）	HODJ'N'PODJ	第三波	冒险	4MB

爆破俄罗斯	BREAK THRU	第三波	模拟	4MB
时钟大圣	CLOCK WERX	第三波	模拟	4MB
致命快感（CD）	THE NEED FOR SPEED	松岗	运动	8MB
神出鬼没（CD）	FADE TO BLACK	忆弘	动作	4MB
仓库番——玩家复仇篇		大宇	益智	512K
水果大亨		汉堂	娱乐	4MB
魔石英雄传		天堂鸟	RPG	600K
终极3D弹珠台（CD）	3D DLTRA PINBALL	第三波	益智	4MB
大银河物语（CD）		软体世界	策略	4MB
钢铁劲旅（CD）	STEEL PANTHERS	第三波	战略	8MB
公海贸易战（CD）	HIGH SEAS TRADER	第三波	策略	4MB
能源霸王（CD）	POWER HOUSE	第三波	商业模拟	4MB
钢铁天空下（CD）	BENEATH A STEEL SKY	第三波	冒险	2MB
烽火沙丘（CD）	FRONT LINES	松岗	模拟	4MB
格斗悍将（CD）	TOUGH GUY	熊猫	动作	4MB
战棋		松诠	策略	2MB
黑暗天使		微波	RPG	4MB
逆转时空		长重	射击	4MB
奇幻王国（CD）		松岗	冒险	4MB
飙出地狱城 II——公路斗士（CD）	QUARANTINE II: ROAD WARRIOR	第三波	动作射击	8MB
机甲猎人（CD）	ROPORT HUNTER	软体世界	动作射击	4MB
时空飞将之改变命运（CD）	MILLENNIA ALTERED DESTINIES	英特卫	策略	8MB
镇暴特遣队（CD）	CRW METAL JACKET	华义国际	战略	4MB
金钱帝国（CD）	CAPITALISM	忆弘国际	商业模拟	4MB
第七访客 II——第十一小时（CD）	THE 11TH HOUR	第三波	冒险	8MB
兽乡的守护者（CD）	LAST GUARDIAN	华义国际	策略	2MB
决战地狱火（CD）	HELLFIRE ZONE	第三波	动作	4MB
提督的决断 II（CD）		第三波	战略	2MB
横越莱茵河（CD）	ACROSS THE PHINE	第三波	模拟	4MB
无敌龙卷风		软体世界	模拟	4MB
黄飞鸿铁鸡斗蜈蚣（CD）		欢乐盒	动作	2MB
英伦霸主（CD）	LORD OF THE REALM	松岗	策略	4MB
机甲战士（CD）	THEXDER	第三波	动作	8MB
阿帕契战斗直升机（CD）	APACHE	忆弘国际	模拟	8MB
惊爆实感赛车（CD）	SCREAMER	第三波	赛车	8MB
鬼马小精灵（CD）	CASPER BRAINY BOOK	忆弘国际	益智	4MB
异形战场（CD）	ALIENS	第三波	冒险	8MB
十三支局（CD）		松岗	冒险	4MB
新世纪兴亡史（CD）		天堂鸟	战略	600K

1996年国际足球联盟（CD）	FIFA 96 SOCCER	亿弘国际	体育	8MB
立体小旅鼠（CD）	3D LEMMINGS	松岗	益智	2MB
七英雄物语（CD）		天堂鸟	战略	600
印地大赛车（CD）	INDYCAR RACING II	第三波	运动	8MB
马场大亨（CD）		软体世界	养成	4MB
战地大亨（CD）		宏申	益智	4MB
大海战 IV（CD）	GREAT NAVAL BATTLES IV	第三波	战略	8MB
飞狼大战卡曼契（CD）	WERRWOLF VS COMANCHE	松岗	模拟	8MB
沙场风暴（CD）		莎莉资讯	动作射击	4MB
绝命大冲击（CD）	SHOCKWAVE ASSAULT	亿弘国际	益智	512K
苏凯27（CD）	SU 27 FLANKER	第三波	模拟	8MB
警察故事 V——霹雳小组（CD）	POLICE QUEST SWAT V	第三波	冒险	8MB
红色魔鬼启示录（CD）	RED CHOST	第三波	战略	8MB
海上雄风（CD）	NAVY STRIKE	第三波	模拟	8MB
信长之野望——天翔记		第三波	战略	2MB
欧洲先进战斗机2000（CD）	EF2000	亿弘国际	模拟	8MB
汽车大亨	DETROIT	松岗	策略	1MB
燃烧的野球 V（CD）	HARD BALL V	软体世界	运动	8MB
疯狂之翼（CD）	WING MUTS	博德曼	模拟	8MB
银河英雄传说 IV EX（CD）	SPACE WAR SIMULATION IV	微波软体	策略	4MB
绝地大反攻 II（CD）	REBEL ASSAULT II	松岗	动作射击	2MB
浩劫余生（CD）	ZONE RAIDEERS	亿弘科技	赛车	4MB
掠夺者（CD）	THE RAVEN PROJECT	第三波	动作射击	8MB
东尼奇妙历险记（CD）	TORINS PASSAGE	第三波	冒险	8MB
新毁灭巫师（CD）	HEXEN	皇统科技	3D 射击	8MB
恶虫之岛（CD）	ENTOMORPH	第三波	冒险	8MB
狩魔猎人 II——心魔（CD）	THE BEAST WITHIN	第三波	冒险	4MB
科幻北极星（CD）	LOADSTAR	博德曼	冒险	4MB
百战天虫（CD）	WORMS	亿弘国际	益智	4MB
凯迪拉克大战恐龙族（CD）	CADILLACS AND DINOSAURS	博德曼	动作射击	4MB
铁血联盟（CD）	JAGGED ALLIANCE	松岗	策略	4MB
颤抖目击者（CD）	SHIVERS	第三波	冒险	8MB
烈焰钢狼传（CD）	METAL WOLF	软体世界	战略 RPG	4MB
鲁师傅之谜	THE RIDDLE OF MASTER LU	软体世界	冒险解谜	8MB
魔法门之英雄无敌	HEROES OF MIGHT AND MAGIC	软体世界	策略	8MB
烽火沙丘		松岗	战略	4MB
高报酬战将	HIGH REWARD	彩虹	战略	4MB
地狱	HELL	松岗	冒险	4MB

异星搜奇	THE DIG	松岗	冒险	8MB
大富翁 III		大宇	益智	4MB
贼佳拍档		欢乐盒	冒险	4MB
模拟总统大选		软体世界	策略	4MB
综艺大进击		软体世界	益智	4MB
圣战悍将	CYBWAR	彩虹	射击冒险	4MB
铁甲旗舰		精讯	策略	4MB
银河飞将 IV	WING COMMANDER IV	射击	忆弘国际	8MB
绯王传		策略	大宇	4MB
南极冰怪	PRISONER OF ICE	冒险	软体世界	8MB
海底英雄	WETLANDS	软体世界	动作	8MB
盟军统帅	ALLIED GENERAL	第三波	战略	8MB
运镖天下		光谱	策略	4MB
终极动员令之重回战场	THE COVERT OPERATIONS	第三波	战略	8MB
德鲁依教徒	DRUID－DAEMONS OF THE MIND	松岗	RPG	8MB
三只眼养成		松岗	冒险	2MB
终极任务 Z		鹰扬	战略	4MB
1996年美国职业篮球大赛	NBA LIVE 96	忆弘国际	运动	8MB
超动感足球	ACTION SOCCER	软体世界	运动	4MB
铁锁的星群		华义国际	策略	4MB
黎明之站	ANVIL OF DAWN	软体世界	RPG	4MB
超速快感	CYBER SPEED	第三波	动作	8MB
刚国	CONGO	博德曼	冒险	8MB
赌城岛	ISLAND CASINO	皇统	博奕	8MB
大西部	DUST	博德曼	冒险	8MB
捍卫战士	TOP GUN	第三波	模拟	8MB
魔石堡	STONE KEEP	松岗	RPG	4MB

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "MTE0ODE3NzEuemlw",
"filename_decoded": "11481771.zip",
"filesize": 14462662,
"md5": "b74c87ef812ecbea06d4fb00a6894bc6",
"header_md5": "a3a41d504d6ffa549eef2c8e70e1fb37",
"sha1": "9c777a8c29b46adaa175c211c5c63f40e76be4f8",
"sha256": "0bb5b7237e2a9102cb6f23b99c4908c397fa8b23409a4ce31e20b85eb1b7180c",
"crc32": 1020110836,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 15059853,
"pdg_dir_name": "\u8ddf\u6211\u5b66\u73a9\u7535\u8111\u6e38\u620f_11481771",
"pdg_main_pages_found": 150,
"pdg_main_pages_max": 150,
"total_pages": 160,
"total_pixels": 1030216192,
"pdf_generation_missing_pages": false
}